POČÍTAČOVÉ HRY • INTERNET • ZAJÍMAVOSTI

2 CD-ROM

EXCALIBUR

edice s CD-ROM • 150 Kč

číslo 71 • červen '99

PLAYBOY
plakát uvnitř:
Nikki Schieler

CD 2:
MP3
6 hodin hudby
I vy si můžete pustit... hudbu v CD kvalitě!

CD 1 a 2:
20 nejlepších demo her
Zkuste si zahrát demo hry na červen

Clinton sex
To jste ještě neviděli!

shareware

časopis:
Recenze her
Chyťte si mimozemšťana!
Vyrábí mrtvoly!
Pořiďte si umělého psa!
Neviditelná letadla
Novinky z Los Angeles

zaměřeno na:

dívčí hrdinky ve hrách

9 771210 112005 71

Chceš?

Tak si

kup

Excalibur s CD!

Stojí jen...

100 Kč!*

** (Cena pro předplatitele. U stánku zaplatíte o 50 Kč více.)*

Předplať si Excalibur s CD! Zatímco jiní za Excalibur u stánku zaplatí 150 Kč, Tobě bude doručen až domů za pouhých 100 Kč! Stejně jako ostatní čtenáři dostaneš ke každému Excaliburu s CD-ROM dárek, např. druhý CD-ROM. Staň se předplatitelem Excaliburu i Ty! Předplatné na 12 čísel stojí jen 1200 Kč.

Platbu proveď složenkou „C“ (k dostání na poště). Adresát: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.

Informace: **tel.** 02 / 66 71 23 16 **tel.** 02 / 66 71 23 15 **E-mail:** excal@mbox.vol.cz

Rozžhavení,

čas maturit pomalu a jistě míjí Vaše osoby a vy se můžete opět v klidu věnovat hraní her. Jediným problémem snad může být trochu předčasné herní sucho, ale vždyť víte, že se vždy něco na hraní najde. Od toho je tu také Excalibur, nyní dokonce s dvěma CD, které by vám měly přinést dostatek zábavy do 3 týdenní pauzy mezi tímto a příštím (již letním) číslem.

Jak uvádím v oslovení, předpokládám, že většina z vás je nažhavena na dovolené a prázdniny a zároveň rozžhavena sluncem, které láká do přírody a nepříjemně se odráží od monitoru počítače. Pokud Vám překáží v hraní, vypněte na chvíli počítač a začtěte se do Excaliburu, v jehož nitru naleznete králíky, Klingony, nové rubriky, Playboy plakát a hlavně haldu informací a novinek (např. z E3), bez kterých by byl váš život šedý a prázdný.

Nuže, nemeškejte a čtěte.

Pavel Žďárek, šéfredaktor

OBSAH

Co najdete v časopise

RECENZE.....6
Descent 3 10
Hidden & Dangerous.....24
High Heat Baseball 2000.....30
Myth 2: Soulblighter 20
Rage of Mages 2: Necromancer 6
Shadow Company: Left for Dead 8
Space Bunnies Must Die! 18
Star Trek Next Generation: Birth of the Federation 22
Street Wars 26
Tank Racer.....12
Triple Play 2000.....31
Ve stínu havrana 15
Wild Metal Country.....28

V PŘÍPRAVĚ.....40

TECHNOLOGIE 56
Robo-pes má jméno AIBO....56
Neviditelná technologie.....57
Najděte UFO 58
Mrtvoly na prodej.....59
HARDSECTOR.....60
PC NEWS.....61
ON-LINE 62
JINÝ SVĚT.....63

RUBRIKY
OBSAH.....3
SERIÁL: Jak se dělá hra (1) 44
UNDERGROUND.....54
COMICS 53
MP 3.....55
MIMO ZÁJEM.....37
ZAMĚŘENO NA: Dívčí hrdinky ve hrách 46
IN-OUT 64
PRCKŮV DUDLÍK 65
DÍVČÍ ZÓNA 66
PLAKÁTY.....33-36

Myth 2: Soulblighter ▲

Předčí nejnovější pokračování staré fantasy strategie svého předchůdce? Předstihne Seven Kingdoms a Warcraft 2? Bude tak dobrá? Jaké možnosti máte v boji proti démomům, kteří chtějí uchvátit vaší zem, vám prozradí naše specialistka Kallisto. **(strana 20)**

Descent 3 ▶

Není to tak dávno, co se na monitorech počítačů objevil geniální Conflict: Freespace, nevlastní to bratříček Descenta. A hle, po neomezeném pohybu ve volném vesmíru, přichází další „pecka" pro milovníky tohoto druhu 3D her. Descent 3 dobře vypadá, dobře se hraje a má tu správnou „Descentovskou" atmosféru. Rozhodně je to jedna z nejlepších her, co se v předletním období objevují na trhu. Není nic lepšího, než si přečíst recenzi, zatáhnout závěsy (a nechat slunný den za jejich hradbou), „ohulit" reproduktory a hrát Descenta. **(strana 10)**

Descent 3 nezklamal. Příjemná 3D, která neurazí.

Dívčí hrdinky ve hrách ▶

Hledáte svůj idol ve virtuálním světě? Pak by vám mohla pomoci naše seznamka s několika půvabnými dívkami (a jednou ohyzdnou), které jsou nejen krásné a sexy, ale většinou i proklatě nebezpečné. Catzilla & Kallistó vám odtajní fakta o tom, co se skrývá pod sukněmi virtuálních hrdinek. **(strana 46)**

Z E3 na G3

Výstava v Los Angeles poodhalila tajemství nových herních titulů. **(strana 40)**

Cyberválka

Hackeři v USA a Jugoslávii spolu vedou tajnou válku. **(strana 54)**

Neviditelná technologie

Proč máte vidět bombardér, když ho můžete nevidět? **(strana 57)**

Najděte UFO

Po stopách mimozemských civilizací se můžete vydat i vy se svým PC a modemem. Přesný návod, jak ulovit jinoplanetníka! **(strana 58)**

Jak se dělá hra

První díl velice zajímavého, poutavého a poučného seriálu o tom, jak se dělá počítačová hra. **(strana 44)**

◀ Mrtvoly na prodej

Nebojte se, není živá! Avšak není ani mrtvá! Všem necrofilům přináší útěchu Mistic Joe ve svém článku. **(strana 59)**

◀ Robo-pes AIBO

Je Váš pes líný? Nebo ho snad nemáte vůbec? Jednoho bychom tu měli. Je na baterky, vrtí ocasem a jmenuje se AIBO. **(strana 56)**

CO PŘÍŠTĚ?

V příštím Excaliburu naleznete další várku recenzí na nové herní tituly, nové náplně pravidelných rubrik, nový Playboy plakát, další novinky a zajímavosti. Hlavním tématem budou...

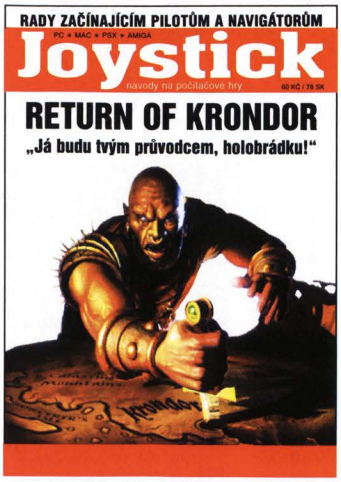
HRŮZOSTRAŠNÉ HRY!

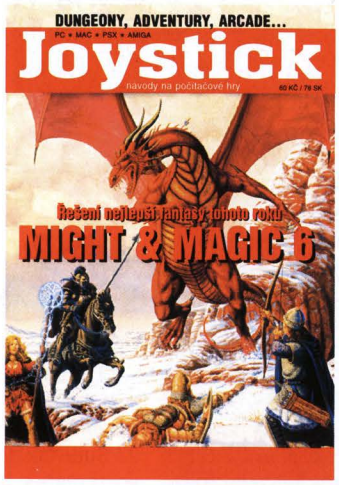
Zde se podíváme na zoubek hrám, které si kladou za cíl nejen pobavit, ale také navodit atmosféru strachu.

EXCALIBUR. Počítačové hry, Internet, zajímavosti. Založeno 1990. ISSN 1210-1125. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (ml). **Šéfredaktor:** Pavel Žďárek (-pž-). **Zástupce šéfredaktora:** Michal Strnad. **Autoři:** Šimon Záruba, Tomáš Staněk, Petra Zlámalová (Catzilla), Bára Kallistová, Marek Dubina, Dalibor Sosna (Dadly), Pavel Hacker (Rattle), Michal Jašpr (Mike), Miroslav Stodůlka (NINJA), Jan Němeček, Jan Kálal (SuperJohn), Ondřej Jirsák, Vladimír Kopáček (Mistic Joe), Matěj Steklík (Maestro Virgilius). **Externí spolupráce:** Jan Stodůlka a Jan Podhajský. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. **Podávání novinových zásilek** povoleno: Českou poštou, s.p. OZ Přeprava č.j. 727/96, dne 22. 2. 1996. **Náklad:** 26.262 výtisků.

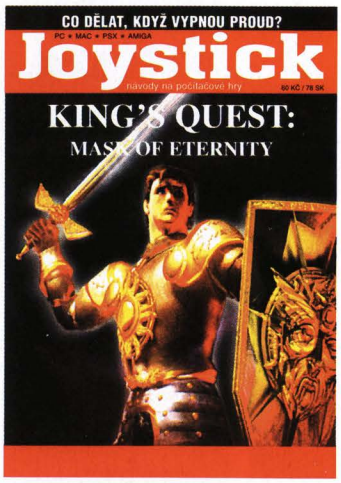
Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1999.

Stále stejná hra, stejná hra, stejná hra...





...přihořívá, přihořívá...



...Joystick!

Hra je dobrý sluha, ale zlý pán. Nenech si poroučet od strojů!

Proti nadvládě a zvůli některých počítačových her nastupuje protizbraň: Joystick, návodový časopis počítačových her všech platforem. To by bylo, abychom si nechali poroučet od strojů!

V prodeji bude stát 60 Kč, předplatitelé ho budou mít za 50 Kč. **Staň se předplatitelem Joysticku i Ty!** Předplatné na 12 čísel stojí jen 600 Kč. Pojď a přidej se k nám!

Platbu proveď složenkou „C“ (k dostání na poště). Adresát: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.

Dotazy: tel. 02 / 66 71 23 15 - 6

OBSAH CD

Co najdete na Excalibur CD 1 a 2

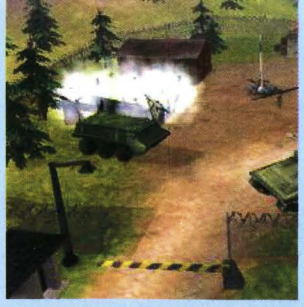
Tak je to tady,

vážení čtenáři. Poprvé vám Excalibur přináší **dvě CD.** Toto číslo je zlom. Zlom, který si bude každý pamatovat. Od teď již musí s Excaliburem počítat i jeho zarytí odpůrci. Nenabízíme vám staré plné hry, ale cédéčka plná zábavy a zajímavostí. Našim hlavním cílem je, aby vás vše bavilo a abyste se k našim cédéčkům stále a rádi vraceli. Nejedná se totiž o nějaký reklamní brak, ale o skutečně hodnotný dárek.

Na prvním CD najdete nejnovější hratelná dema her a užitkový software. Zlatým hřebem tohoto Excaliburu je druhé CD, kde jsme pro Vás připravili několik hodin kvalitní hudby ve formátu MP3! Nezapomněli jsme ani na nejnovější Internet browsery.

Další cedéčka, která budou následovat, budou ještě lepší. Připravujeme také nové ovládací rozhraní, které bude bez konkurence. Dobře se bavte a pište nám i nadále svoje přání.

Michal Strnad



Shadow Company: Left for Dead ▲

Chcete velet firmě „Nájemní vrazi s.r.o.“? Váháte-li, můžete si v praxi vyzkoušet, zda máte nervy a žaludek k masakrování často nevinných obětí. Recenzi tohoto „rozvracečského software“ najdete v tomto čísle na str. 8. A ať Vás nedostanou! **(CD 2)**

Ve stínu havrana ▶

Excalibur přináší jako první mezi časopisy hratelné demo nejnovější slovenské hry s českým dabingem „Ve stínu havrana“. Mnich Severín byl nespravedlivě vykázán z kláštera a Vaším úkolem je pomoci mu vypořádat se s problémy světského života. První dojem ze hry je více než dobrý. Uchvátí především skvělý Lábusův dabing, který poněkud sráží nesynchronizovanost obrazu se zvukem. Také kreslená grafika je na solidní úrovni. Svoje pocity ze hry si můžete porovnat s názorem Excaliburu (viz recenze v tomto čísle na str. 15). **(CD 1)**

Jak se dostat do města, když mě tam strážný nechce pustit?

Užitkové programy

Na Excalibur CD máme také mnoho programků, které ušetří práci. Takový plánovač akcí pro managery se hodí. Na své si přijdou také hudebníci, mobiláci i úchyláci. Pokud plánujete svatbu, je zde pro vás připraven dobrý pomocník. Česká verze přehrávače MP3 je téměř povinnost. Nezapomněli jsme také na Microsoft Explorer 5 i konkurenční Netscape Comunicator 4.5.1.

Nenechte si také ujít šetřiče obrazovek a témat do Windows.

TOCA 2 Touring Cars ▶

Konečně hratelné demo na velice kvalitní automobilové závody (viz recenze Excalibur 70) **(CD1)**

Official F-1 Racing ▶

Vyzkoušejte si druhé nejlepší formule (viz recenze Excalibur 40). **(CD1)**

MP3

6 hodin hudby

◀ 6 hodin hudby v MP3 formátu na Excalibur CD 2!

Pokud se podíváte do nové rubriky MP3, pochopíte více. Nemá cenu to vysvětlovat. Prostě a jednoduše si nainstalujete programek Winamp a zasunete CD 2 do vaši mechaniky. Teď už jen stačí vybrat si z obrovského množství legální muziky. Nejedná se sice o známé interprety, ale o to lépe se vám to bude poslouchat. Neohraná muzika je skvělá a ještě k tomu, když je v CD kvalitě. Tento měsíc jsme muziku smíchali, aby si našel každý to svoje. Najdete zde hudbu mnoho amatérských i téměř profesionálních kapel a zpěváků z celého světa. Vyberte si rock, pop, metal, funk, hip hop, techno, house, country, blues, instrumentál. Příště již budeme styly řadit a tak vám ulehčit výběr.

DEMA HER

Army Men - Plastikový voják v akci - jako Commandos.
Commandos Beyond the Call of Duty - Commandos se stávají klasikou. Zabijte ty fašouny!
Diamond Club - Pro hazardní hráče je připravené kompletní virtuální kasino.
Quake 3 Arena - Velmi očekávané pokračování pařby století.
Official Formula 1 Racing - Podívejte se na recenzi z čísla 70 a uvidíte.
Railroad Tycoon 2 - budovatelská strategie
Puma Street Soccer - Další fotbálek. Tentokrát ale na ulici.
Russian Roulette II - Další hazard. Tentokrát v jiném podání.
Shadow Company - Nájemní vrazi s.r.o.
Space Bunnies Must Die - akční
Star Wars Gungan Frontier - Založte a udržte život na cizí planetě.
Shattered Light - strategie
Street Wars - Velmi originální strategie.
Toca 2 - Závody aut. Hrajte a uvidíte, že jsou super.
Tomb Raider 2 Gold - Lara začíná svoji cestu bojem se žralokem.
UEFA – Francouzský, ale solidní fotbálek.
Ve stínu havrana - Nová česká adventure. Skvělé hlášky od Lábuse.
Venice under Glass - To musíte vidět. Průvodcem Benátek se stává medvídek.

LEGRÁCKY

Blender - Rozmixujte žabku až do krve. Super zábava.
Viagra - I myš se vám postaví.
Kočka - Ta tu myš zase sežere.
Clinton sex – Jistě znáte aféry amerického prezidenta Clintona. Sám vám něco ukáže v jednom skvělém filmu, který si budete jistě pouštět stále dokola a ukazovat známým.

OSTATNÍ

SAVE - Představujeme vám první z připravovaných diskmagů. Naleznete zde informace o hrách, filmech, hudbě atd. Prostě klasika, které je hodna vaší pozornosti.
A spousta dalších programků...

Rage of Mages 2: Necromancer

Na křídlech magie přichází stín nad kraj

Jaro si přímo říká o ty zvláštní věci. Probouzí podivnou nostalgii, ne takovou tu podzimní, plnou deprese, ale jarní nostalgii plnou světla a touhy. Asi to nebude náhoda, že právě jaro probouzí hráče Dungeon and Dragons, Dračích doupat, Shadowrunů a dalších výborných her na hrdiny. Sluncem zalitá krajina si totiž přímo říká o dobrodružství, které se v současnosti většinou prožívá právě prostřednictvím fantasijních her nebo her počítačových.

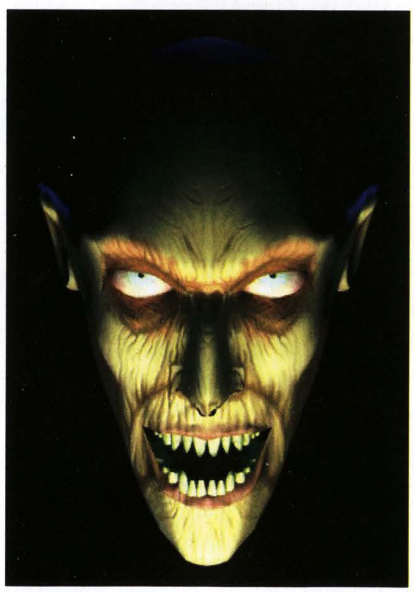
A co udělá člověk, postižený touhou po dobrodružství, kterou vyvolalo jaro? Začne samozřejmě pátrat po nových herních titulech, zavánějících fantasy atmosférou. A tak se může propátrat až ke hře Rage of Mages 2: Necromancer.

RoM 2 se podobá Diablu, ale po krátkém bližším seznámení se s hrou poznáte, že spíše vzdáleně. Je to spíše takový jeho klon s dobrou grafikou, ucházejícími zvuky a průměrným příběhem se zajímavými zvraty. Stručně řečeno - RoM 2 je real-timeová strategie s podstatnými RPG prvky.

Měsíc ve stínu mraku
pije krev z kaluží slz.
Ó, matko, ztracena za soumraku
naděje uvadá jako kvítek
koukole.

Fantasy kouzlem a vábením dobrodružství vás hra patrně plně neuspokojí. Ne, že by snad příběh nebyl dost fantastický, ale díky některým nedotaženým prvkům v ovládání a i v ději jako takovém, bohužel dojdete k závěru, že to prostě není ono. I když ve hře nechybí hrdinové, čarodějové, magické bytosti a dokonce tu je i jeden temný necromancer, atmosféra, vyvolávaná v minulosti takovými perlami jako Dungeon Master, Black Crypt nebo, v méně vzdálené minulosti již zmiňované Diablo, to prostě není.

Než se vrhnete do hraní, vybíráte ze čtyř postav (2 muži a 2 ženy), u kterých dle pravidel RPG ustanovujete atributy. Zdá se však, že jakékoliv nastavení nemá na efektivitu jednání vašeho hrdiny žádný vliv. I když je důležité, zda své postavě více přilepšíte na těle či na duši, to podle toho, co chcete, aby vám z ní vyrostlo.



Necromancer: Starý, zlý a ošklivý.

RPG: Ha, tohle vypadá jako RPG prvek

Cařihrad: Styl krajiny se mění od mapy k mapě. Tady to vypadá jako v Cařihradu.

Prostor se křikem zaplnil,
až uši naplnila krev.
Ó, otče, kdo můj osud naplnil,
že stojím tu plačící jako otrok
osudu.

Pusťme se do hraní. RoM 2 vás nezaskočí rozlehlým světem ve stylu Baldur s Gate, ale menšími mapami, na kterých se odehrávají jednotlivé „mise" hry. Čtete správně. Hra se odehrává na několika mapách, ze kterých je úniku do další jen skrze vyřešení toho kterého úkolu. Ten většinou spočívá v likvidaci kohosi, a zde se dostáváme k tomu, proč je RoM 2 ve škatulce real-time strategií. Sice nemusíte nic těžit, ale boj vás rozhodně nemine. Ve chvíli, kdy začnete, vidíte pouze nejbližší okolí a teprve při vašem postupu se mapa odkrývá a vy vidíte dál, což samozřejmě není nic nového pod sluncem (tento prvek naleznete snad v každé real-time strategii). Jenže narozdíl od ostatních strategických her, jako např. Warcraft, zde ovládáte pouze svého hrdinu a partu, kterou naverboval.

Á, verbování. Velice důležitá záležitost, pokud se chcete hrou prokousat až do samotného konce. Postavy, jenž k sobě přiberete vám totiž důležitou měrou pomáhají rozmotávat klubko příběhu.

Pokud při svém putování na někoho narazíte, můžete s ním hodit řeč. I když ani ne tak vy s ním, jako on s vámi. Ale výsledek je stejný. Dialog většinou končí „slepičkovým syndromem", což znamená, že vás komunikující někam pro něco pošle. A až všechno nanosíte, dostanete se do další mapy.

Hory se tyčí jako štíty bohů,
po cestě z lebek jde stín.
Ó, nebe, zda-li pak ještě mohu
nadechnout se bez obavy, že plíce
zahltí strach.

Při svých bezcílných (i těch cílených) procházkách krajem můžete dorazit do města. Města hrají ve fantasy světech svojí důležitou roli, ale v RoM 2 se specializují pouze na to, aby vám nabídli obchod, hospodu a nějaké ty lidičky k dialogu.

Zatímco města jsou příjemným zpestřením putování, osada protivníků na obzoru potěší snad jen válečníky Conanova zrna. Přestože můžete své partě rozdělovat úkoly, nejlepší bojovou taktikou je v této hře právě ta Conanova. Vezměte svou tlupu a pošlete je do bitvy (nebo snad do pitvy?). Výsledek se dostaví.

Zemřít sice můžete, ale rozhodně ne nedostatkem jídla. I energie, o kterou budete často přicházet, se dobíjí v průběhu času jako za starých časů spectráckého Saboteura. Když nic jiného, alespoň vám to ušetří práci se sháněním doktora.

Tábor: Temnota natahuje drápy.

Stany: Staré dobré stany jako za Komančů.

Černá kůže koně je svěží,
tam, ve stínu měsíce.
Ó, srdce, proč má ústa touží
po chuti hnijícího těla dívky
v rozkladu.

Až budete lámat kosti kostlivcům a odhalovat záhady světa RoM 2, vzpomeňte si na má slova, že jsem vás v závěru této recenze přeci jen varoval. RoM 2 totiž není žádným dokonalým dítkem, ale jakýmsi takýmsi mutantem, jenž se zajímavým jeví, ale o něco hůře se tráví. To je způsobeno dvěma herními aspekty. V prvé řadě je to nedotažené ovládání (šílená obsluha inventoráře vám přinese dilema, zda je horší tady nebo v „Ve stínu havrana") a v řadě druhé to je trochu nudná a nedotažená struktura misí a celého příběhu.

Vezmete-li však v potaz, že hra pochází ze země Jurije Gagarina, pak je potřeba s potěšením konstatovat, že i bývalý východní blok dokáže přivést na svět kvalitní produkty. A jsem rád, že to v tomto případě byla právě fantasy.

EX[**MAREK DUBINA**

RAGE OF MAGES

Pamětníkům a milovníkům her Rage of Mages, které se nám pomalu začínají rozrůstat v sérii (už jste někdy viděli fantasy hru nebo knihu, kde by se zůstalo jen u jednoho dílu?). Tak si alespoň obrazově připomeňme, jak čas letí a srovnejme, co se za ta léta změnilo.

HRATELNOST 76 %

- **Pro:** Grafika, atmosféra. **Proti:** Občas nuda, nedotaženosti, chybí tomu globálnější koncepce.
- **Firma:** Nival Entertainment / Monolith Production. **Systém:** Windows 95/98/NT. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Hardisk:** 140 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 4. **Grafická podpora:** ne. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Baldur's Gate.** 94 %. Úžasně rozsáhlá fantasy RPG.
2. **Diablo.** 93 %. Fantastická temná hra. Netřeba komentovat.
3. **Rage of Mages.** 81 %. V době svého vzniku vcelku oblíbená.
4. **Rage of Mages 2: Necromancer.** 76 %. Po odstranění chybiček by to mohlo stát za to.

Shadow Company: Left for Dead

Nájemní vrazi s.r.o.

Nastává horké léto - doba prázdnin a dovolených. Jistě budete raději u vody než u monitoru počítače. To je sice pěkná představa, ale také musíte mít připravenou jinou alternativu. Třeba bude pršet, nebo prostě budete chtít zahnat nudu. Pro tyto případy pro vás mám jednu akční rychlovku - Shadow Company: Left for Dead. Tato hra má sice být spíše realtimová 3D strategie, ale můj výraz rychlovka není od věci.

Příběh je velmi prostý a sám název již napoví. Jedna velká a tajná společnost, která se samozřejmě nezabývá ničím jiným než ilegálním obchodem, vyslala specielní jednotku do boje. Misí je docela dost a jsou si velmi podobné ba stereotypní. Hra velmi připomíná Commandos. V Commandos jste sice bojovali proti fašistickému Německu, ale princip je stejný. V Shadow Company ovládáte po zuby ozbrojené komando.

Na začátku hry si vyberete členy tohoto specielního týmu a dáte jim do ruky pořádné bouchačky a takové obvyklé věci jako je zásobník, lékárnička atd. Každý člen komanda má svoje specifické vlastnosti a proto si musíte vše náležitě promyslet. S misí se samozřejmě dopředu seznámíte a zvolíte si tak strategii útoku. Strategie zde opravdu není mnoho a proto se raději držte hesla zabij koho vidíš. To je prostě jistota.

Vaše komando je většinou vysazeno blízko nepřítele. Naštěstí máte dostatek času se dobře skrýt mezi stromy nebo keři. Ve hře jistě budete tuto možnost často využívat. Hra tak vypadá velmi realisticky. Podivný je způsob vlastního ovládání. Nevím, jak se vám bude líbit, ale je to prostě hrůza. I při delším hraní jsem si nemohl zvyknout. Máte sice na výběr mnoho pohledů, které si můžete sami upravovat, ale ty vám budou stejně na... Až hra dostane spád (a to je velmi brzo), nebudete mít na změnu a úpravu pohledů čas ani náladu.

Hra není ani moc strategie, ale spíše rychlovka. Pokud se dostanete do obklíčení, uvidíte. Rychlost přesunu nepřátel je až podivující. Zrovna tak i jejich střelba. Naštěstí se vaši "vojáci" sami brání a vy se tudíž nemusíte ani zapojovat do samotného boje. Tuto možnost ale nevyužívejte, protože procento, že to někdo z vašich přežije, je minimální. Lepší je rychle utéct, schovat se a zkusit to později. V Commandos byli fašouni alespoň trochu inteligentní, ale zde je ani nenapadne vás pronásledovat. Někdy se sice v jejich "mozku" objeví známky inteligence, ale ty jsou v zápětí uhašeny další nepochopitelností. Na Internetu se také objevil velmi výstižní podnadpis této hry - Mission Impossible. Souhlasím. Určitě tím nemyslím, že se hra nedá dohrát (není ani moc těžká), ale že je hra někdy nemožná. Chaos vládne světem a v této hře obzvlášť.

Ruské holky: Jsou ale všude. A jsou nebezpečné.

Vylidněno: Kostelíka bude škoda.

Ještě jednou se vrátíme k samotnému ovládání. Váš "bojovník" může kromě obvyklé chůze také běhat, plazit se a nebo zakleknout a připravit si tak vyhovující pozici ke střelbě. Nemusíte chodit s každým vojákem zvlášť, ale můžete je logicky spojit do týmu a ovládat tak všechny najednou. Mě se ale daleko lépe hrálo s každým zvlášť, protože pokud se dostanete pod palbu nepřátel, je lepší, když to odnese jeden. Nezní to sice příliš morálně, ale opravdu zde neplatí mušketýrská fráze „Jeden za všechny, všichni za jednoho". To samozřejmě neznamená, že si nebudete v týmu pomáhat, ostatně samotný voják by hru nemohl dokončit, ale jistě víte, co mám namysli. Občas je také dobré si vypomoci tankem nebo jinou technikou. Vaši muži (i ženy) jsou totiž schopni ovládat téměř vše, co ve hře uvidíte. Alespoň něco. Inteligenci nepřátel jsem již zmiňoval a tak jenom doplním, že občas objevíte duchy. Ano, pokud budete mít čas se pořádně podívat na nepřítele, tak zjistíte, jak si občas krátí cestu průchodem stěnou, stanem, stromem a nebo jednoduše zmizí, aby se následně mohl objevit za překážkou. No radši to nebudu komentovat.

Bojové mise jsou dost podobné Commandos a jsou si dost podobné. Nejčastějším námětem je jistě dobývání nepřátelských základen, záchrana rukojmích a nebo zničení tajných materiálu a zbraní. S údivem také je, že při plnění úkolů se téměř nesetkáte s civilním obyvatelstvem a proto vypadá hra dost chudě.

Teď si stručně vezmeme pod drobnohled grafické zpravování. Engine není špatný a nemá ani moc chyb (až na již zmiňované Coperfieldy - duchy). V dnešní době, kdy se k tvorbě 3D her používají podobné a někdy i stejné programy, se ani nemůžeme divit, že hry mají podobnou grafiku. Pokud jste tedy hráli např. Hell Copter či Wild Metal Country, asi víte, jak grafika vypadá. Pokud máte výkonný počítač a slušnou grafickou kartu (s 3D akcelerátorem), běhá hra celkem svižně. V opačném případě budete nuceni snížit rozlišení, vypnout detaily atd. Hra se tak ovšem stane ještě nudnější.

Zvukovou stránku hry nebude potřeba příliš rozebírat. Zvuky a hudba nevybočují z průměru.

Celkově je tedy hra průměrná, ale stojí za zahrání. Má v sobě prvky jisté originality. Ono dát dohromady 3D akci a strategii není nic jednoduchého. Každopádně musíme autory pochválit za snahu. Jejich práce jistě nebyla zbytečná. Shadow Company sice nechytne, ale na odreagování od složitých her je výborná.

EX[MICHAL STRNAD

Souboj: tank a voják. Kdo má větší šanci?

Výsadek: akce může začít, opatrně.

Likvidace: Vesničko má středisková.

HRATELNOST ---------- 70 %

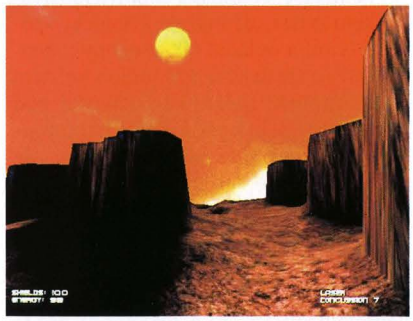
- **Pro:** Originalita, grafika, dynamika. **Proti:** chaotické ovládání i posun kamery, inteligence nepřátel je na bodu mrazu.
- **Firma:** I-magic Games. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** PII, 64 MB RAM, 20x CD, 3D karta. **Minimum:** P200, 32 MB RAM, 8x CD. **Harddisk:** 150 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 16. **Grafická podpora:** 3DFX, OPEN GL. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Commandos: Beyond the Call of Duty.** 90%. Druhá světová válka v nejlepším kabátě. Viz Excalibur 70
2. **Jagged Aliance 2.** 87%. Velmi oblíbená hra. Námět opět stejný - komando.
3. **Commandos.** 85% Hra roku 98, klasika. Není co dodat.
4. **Shadow Company: Left for Dead.** 70%. 3D napodobenina podobných her.
5. **Army Men.** 68%. Sice originální plastikoví vojáčci, ale opět průměr.

Descent 3

aneb teorie chaosu v praxi



V čase mýtů a legend, kdy DOOM byl malicherný a sužoval svůj pařanský národ herním šílenstvím, zrodila se legenda – Descent. V roce 1995, kdy si (stále a již dlouho) po dobytém 3D poli lascivně vykračoval DOOM, jistý si svým neotřesitelným postavením, a občas si otřel kanady o Wolfensteina, se na jeho území objevil protivník, metaforicky vybavený nejméně raketami V1, či V2 tzn. nemetaforicky naprostou volností pohybu, což na svojí dobu byl určitý zlom, a svojí originalitou si získal nemálo uctívačů. Vraťme se tedy pomocí Cimrmanova vynálezu do minulosti...

"Pane DOOMe, myslíte si, že Descent může nějakým způsobem váš monopol ohrozit?"

"Umět to, tak se směju. Nebuďte naivní. Brokovnice je brokovnice a krev je krev. Z robota krev nikdy nepoteče a když chce někdo vidět jejich součástky, zajde do elektra, ale nepůjde si koupit hru."

"A co říkáte na možnost pohybu všemi směry, po všech stěnách?"

"Jistě, ale má to i své nevýhody jako dezorientaci, zejména v boji. A jak jsem již řekl, krev je krev..."

"Jste si jist, že argumentace krev je krev m.." CLACK

"BANNNG... jak jsem říkal, krev je krev... a brokovnice je brokovnice... má ještě někdo nějaké připomínky?"

...tak takto sebevědomě mluvil král v době rozkvětu své říše, ale dnes je již jeho sláva zapadána prachem dějin a kdo ví, co by řekl za této éry... pokud by vůbec něco řekl. Ve své době měl samozřejmě pravdu. Descent ještě nebyl tak atraktivním pro hráče, aby zvrátil masovou oblíbenost DOOMa ve svůj prospěch. Každopádně má Descent náskok jednoho dílu. Jak čas plynul, objevil se na počítačové scéně díl druhý, těžící z prvního dílu, který prošel určitými změnami, jak vývoj káže, ale jak je (až na určité výjimky) zvykem, nic převratného se nekonalo. Pak bylo dlouho ticho po pěšině, narušené až slabým ťukáním kovových prstíků na vaše monitory (na novém dílu se začalo pracovat od roku 1996), poté silnějším bušením (reklamní kampaně), a následnou explozí, v jejímž epicentru se zrodila nová noční můra vašich zornic. "Descent zemřel, ať žije Descent." Zaměřme se tedy na to, co se změnilo a co zůstalo (kromě názvu) při starém. Ale ještě předtím by vás mohla zajímat soutěž, kterou vyhlásila v souvislosti s touto hrou firma Interplay. Jedná se o turnaj na Internetu a vítěz získá celých $ 50 000. Jedná se zatím o nejvyšší částku, ale obávám se, že první fázi ze tří, která začala v dubnu, jste už prošvihli. Vítězové postoupí do semifinále, a pak čtyři nejlepší postoupí do finále konajícího se v létě. Komu by se nechtělo vyhrát přibližně 180 000 korun? Nehlašte se všichni:)

Příběh

Je klasický. Velká důlní společnost PTMC (Post Terran Mining Corporation) si vás najala, abyste zlikvidovali zavirované

(třeba si jen zřídili odbory) důlní roboty, za což si můžou stejně sami. Setkáte se opět s nedůvěryhodným Dravisem známým z druhého dílu – zlikvidujte i toho. Levelů je celkem 15 a na rozdíl od předešlých dílů je Descent 3 projektován jako souvislá kampaň, takže nebudete muset při každé misi ničit reaktor a hledat cestu ven. Budete hlavně střílet, ale také zachraňovat, stahovat data, dělat administrativu, skrývat UFO... a nakonec přijde na řadu i ten reaktor. Vaším cílem je (překvapivě) všechno tohle přežít, k čemuž vám bude dopomáhat jak vaše plavidlo – buď Pyro, rychlý Phoenix nebo odolný Magnum – tak i starý známý robůtek GuideBot.

Grafika, hudba zvukové efekty

Grafika doznala značných vylepšení. Nelétáte jen v dolech, ale podíváte se také do planetární atmosféry (pokud nějaká je). Jelikož byl použit nový engine, zapomeňte na šedavé tunely a připravte se na explozi barev, připomínající impresionalismus. Je opravdu na co se dívat. Co se týče efektů, budete zajisté unešeni – hra stínů a světla, výbuchy, kouř, déšť atd. Jestli to takhle půjde dál, za chvíli se můžeme těšit na grafiku zobrazovanou i kolem monitoru. Hudba se mění podle toho, jak střílíte a létáte, a zvukové efekty jsou, jak je zvykem, skvělé, rakety hvízdají kolem uší, bomby bouchají, stěrače stírají....

Nepřátelé a zbraně

Nepřátelé jsou mnohem inteligentnější než kdy dříve - například se vám snaží dát babu ze zadu. Ale také velice přesně střílejí a vyhýbají se střelám vašim. Jako vždy mají roztomilé tvary – pavouk, brouk, terminátor atd. – z Descenta 2 zůstal např. Thiefbot. Zbraní je kolem dvaceti, z toho deset nových. Na výběr máte třeba z laserového, napalmového, plasmatického děla, nepřeberného množství střel atd.

Ovládání a Multiplayer

Jak je u Descenta zvykem, chvíli trvá, než si na ovládání zvyknete a ze začátku budete asi trochu zmatení, ale stačí trocha praxe. Jako u všech podobných her se doporučuje joystick (pokud nemáte tři ruce). Podpora multiplayeru je velice dobrá (TCP/TCP, IPX, modem, sériové kabely). Máte na výběr z klasické bitky o vlajku, deathmatch, TeamAnarchy, Robo-Anarchy, Hoard (hrabání penízků), PowerBall (jeden hráč je "kulička" a ostatní hrají hru "Kde je kulička, pane, bouchněte si, tam je kulička... rychle"). Myslím, že si užijete víc než dost.

Závěr

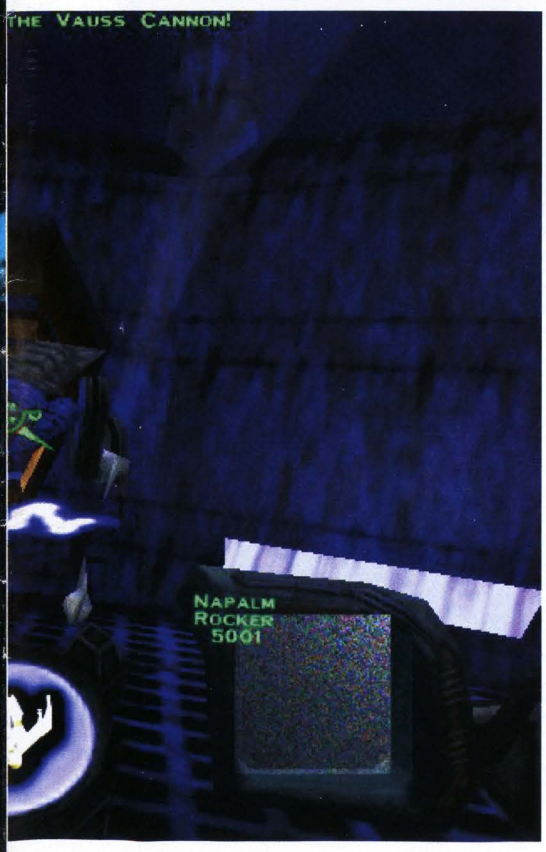
Na závěr bychom se mohli zeptat znovu pana DOOMa (tentokrát ze záhrobí), co si o této hře myslí a jaký je teď jeho názor: "Hmmm... krev je krev..."

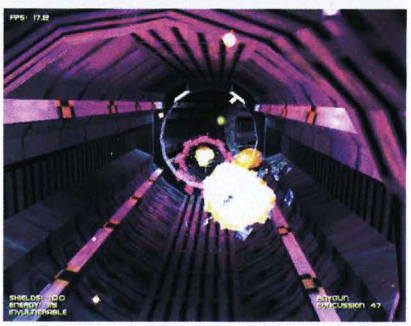
EX[CATZILLA

FYZIKA, CHEMIE — ZBRANĚ

- **Napalm**
  Jedná se o rosolovitý zápalný bojový prostředek – sloučeninu látek na bázi kaučuku a silné hořlaviny (benzín). Napalmové bomby jsou velice oblíbené (Vietnam, Afghánistán) pro svůj efekt přicucnout se a nepustit, a pak jen hořet, hořet a hořet. Doma to ale raději nezkoušejte.
- **Plasma**
  V tomto případě se nejedná o krevní konzervu, ale o silně ionizovaný plyn – čtvrté skupenství hmoty, které se, díky své teplotě, dá v našich podmínkách udržet jen několik zlomků vteřiny. Takže pokud by měl někdo zájem, může si udělat menší výlet ke Slunci.
- **Laser**
  Zná ho snad každý fanda Hvězdných válek. Je to kvantový generátor světla a narozdíl od fantastických filmů se také používá např. v lékařství, strojírenství, geodézii atd. Barva paprsku závisí na vlnové délce.

Tak tomu říkám iluminace...





Vy jste neříkali "ví Bůh", ale výbuch?

HRATELNOST — 87 %

- **Pro:** Volnost pohybu, grafika, efekty, velký počet nepřátel a zbraní. **Proti:** Volnost pohybu, chci CREW.
- **Firma:** Outrage / Interplay. **Systém:** Windows 95/98/NT 4.0. **Doporučeno:** P266, 64 MB RAM, SVGA 2 MB, 3D hardware. **Minimum:** P200, 32 MB RAM, SVGA, 3D hardware, 4x CD-ROM. **Harddisk:** 170 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 2 - 8. **Grafická podpora:** Glide, D3D, Open GL. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Descent 3.** 87 %. Poslední díl trilogie, a jak jinak nejlepší.
2. **Forsaken.** 85 %. Klon Descenta.
3. **Descent 2.** 75 %. Pokračování těžilo z úspěchu prvního dílu. Došlo pouze ke klasickému vylepšení enginu, přibyli zbraně a nepřátelé.
4. **Descent 1.** 62 %. Prvotina na herním poli, která vzbudila značný ohlas svou originalitou.

Tank Racer

S čím vším se dá závodit, to by jeden nevěřil...

Zdravím všechny noční lidičky... Já nevím jak vy, ale já mám tři hodiny ráno, pár piv v sobě a jeden malej problém - nechce se mi spát. Déšť buší na okýnko a rybičky v akvárku za mnou tiše bublají. Čas na to, abych zasedl do tančíku a ukázal všem ruským generálům, jak se vlastně taková věc řídí! Není to tak dlouho, co naše slavná „třiadvacítka" tiše seděla na podstavci a svojí podstatou nám připomínala, jak je válka zlá, ošklivá, ba přímo nepěkná věc... a nejen nám. A právě snad díky tomu, že lidé měli vždy z bojové techniky strach a respektovali její sílu a ničivou moc, dostal kdesi, kdosi nápad, proč jí nevyužít jinak, takříkajíc zábavněji. Říkáte, že to nejde? Tak to jste ještě s největší pravděpodobností nehráli novou hru s názvem Tank Racer.

Za svůj „počítačový život" jsem už závodil s kde čím (na závody trucků si ale nějak nemůžu vzpomenout... čím to asi bude?), ale s tankem ještě ne. Natožpak na normální silnici (kdyby jenom tam...), za normálního provozu (po vaší akci zřejmě dojde k malým nehodám) a za běžného života občanů (teď sem to říkal...).

Chceš zábavu? Pij Tank!

Hra mě se svými nároky mile překvapi-

Ovečky: Dvě už jsou placatý! Jen tak dál...

Míření: Kruci! Vedle!

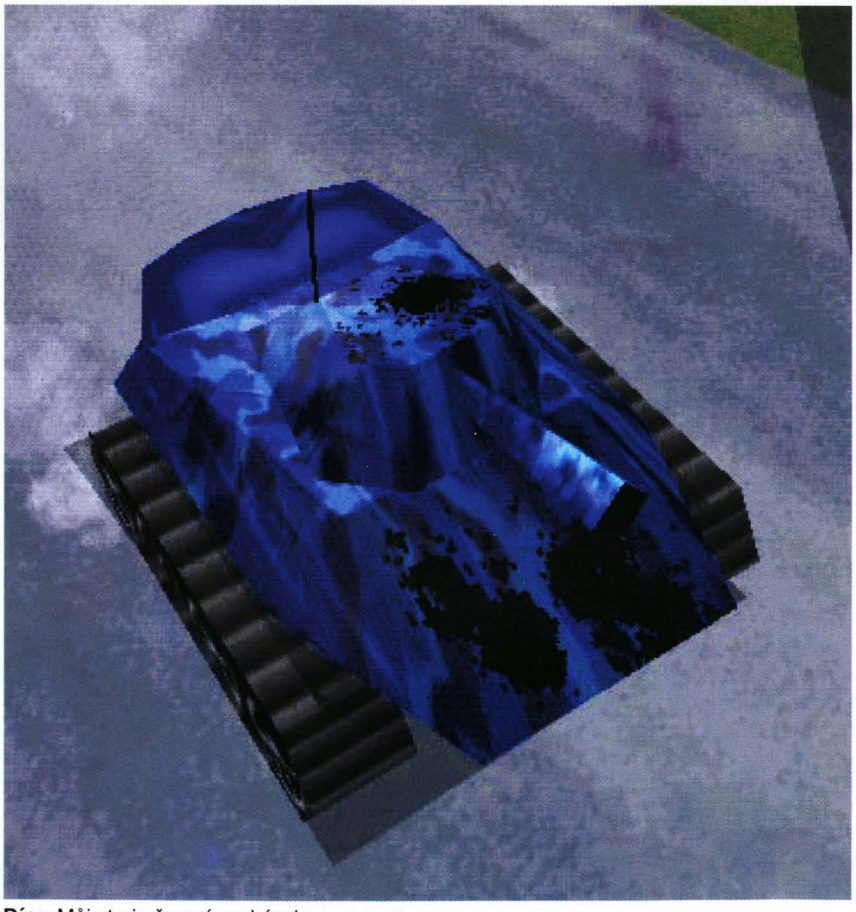
la. Minimální instalace vám na harddisku zabere slabých třicet mega a dále se už nerozrůstá (jako některé, raději nejmenované, braky). Zprávy o tom, že pokud nemám P233 s 24 MB RAM a 3D kartou, tak si ani neškrtnu, jsem s posměškem odklepl a díval na stavový proužek instalace. A když už máme tu chvilku, než se hra naistaluje, slušelo by se říci, o co vlastně jde. Jak už jste asi z názvu a mých předešlých slov pochopili, jedná se o hru závodní, ve které jste posazeni do tanku s jakous takous výzbrojí a vaším úkolem je dojet první do cíle. Pokud se vám to povede, budete náležitě odměněni a můžete pokračovat dál v krasojízdě.

Tak... hra se nám nainstalovala, tak se na ní podíváme poněkud podrobněji. Po spuštění TR se budete asi minutu a půl dívat na vcelku slušně provedené intro, které sice neoplývá naprostou dokonalostí, ale velmi dobře ve vás navodí tu správnou náladu (já zaznamenal velký nárůst hladiny adrenalinu v krvi, a to jsem se ani při tom nemusel dívat na fotku svý bejvalky). A už tu máme menu. Kromě klasického 'options' zde máme na výběr 'practice, single race, cup race a multiplayer'. U prvních třech nabídek se snad ani nemusím zastavovat a u té poslední by se slušelo říct, že můžete hrát buď dva na jednom počítači (obrazovka se rozdělí na dvě poloviny) a nebo šest přes Internet. Pokud hru hrajete poprvé, měli byste nejdřív zkusit 'practice', abyste si alespoň trochu osvojili jízdní vlastnosti tanku. Na výběr máte čtyři (což není moc) a další dva můžete získat časem, pokud budete v závodech úspěšní. Všechny se něčím od sebe liší. Například těžký tank se širokými pásy dobře sedí v zatáčkách, ale je poněkud pomalejší, takže na rovince budete hodně využívat jeho zbraňový potenciál. A naopak. Lehký tank je rychlý, ale pokud do zatáčky patřičně nepřibrzdíte, budete sebou každou chvíli mlátit do všeho možného, což přispívá k jeho ničení. Položku 'practice' doporučuji ještě z jednoho důvodu. Tratě jsou občas velmi záludné a měli byste je znát alespoň povrchně. Pokud už máte dost tréninku, můžete se vrhnout na 'single race'. Tady můžete závodit s jedním až osmi protivníky na jedné ze tří nabídnutých tratí. Pokud se rozhodnete závodit na vesnici, připravte se na to, že bude plná všelijakých bytostí, které by se pod pásy tanku neměly vyskytovat, jako například ovečky, kachny nebo krávy (nemyslím ty třináctky, co postávaj s cigárem před školou a tvářej se důležitě... myslím ty fialová zvířátka s vemenem, z nichž se dělá ona „slavná" alpská čokoláda). Na silnici narazíte možná na traktor nebo osobáka a při průjezdu vojenským komplexem můžete nějaké zelené hlavě na projížďce džípem ukázat, jak máte i zespoda čisté pásy, popřípadě rozbořit nějaké ty kasárny. Ve městě už je to o něčem jiném. Nic nepotěší víc, než když nějaké spokojené rodince rozmáčknete autíčko, na které šetřili několik let a navíc jim dokážete, že sardinky se v té malé plechovčičce asi vážně necítí moc útulně (natožpak, když jim trochu pocucháte vlásky naváděnou raketou). O dalších tratích se tu nebudu rozepisovat, abyste měli taky nějaké překvápko. Raději se rozepíšu o zbraních, které máte k dispozici.

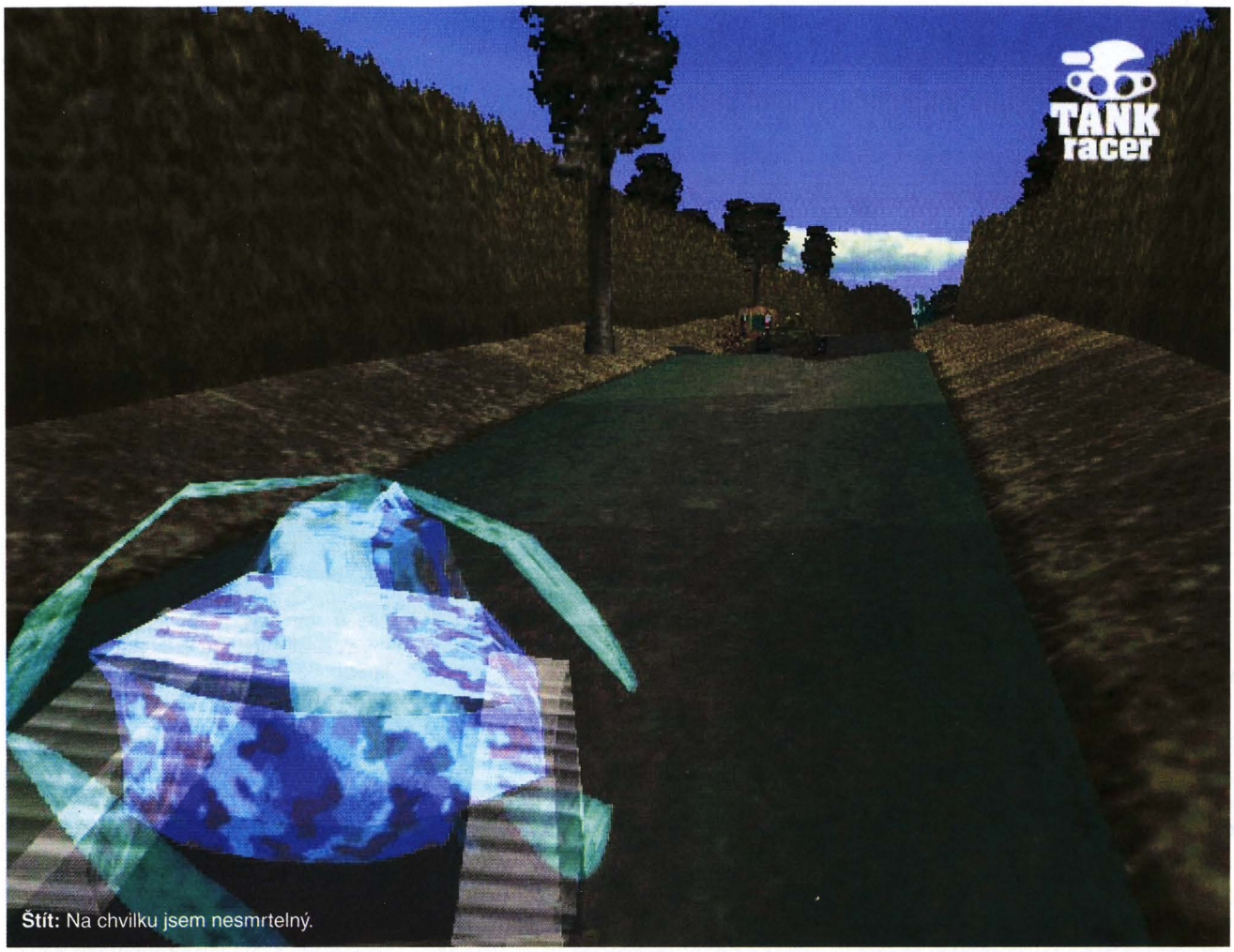
Každý tank má ve své výbavě jedno dělo s jedním druhem střel. Po cestě však se z nebe na malých padáčcích snášejí všelijaké užitečné vychytávky, jako například laserem naváděné střely, miny, kterými znepříjemníte život soupeřům za vámi, jiné, vesměs futuristické zbraně, štíty (váš tank bude na chvíli nedotknutelný) a samozřejmě turbo, které na chvíli udělá z vašeho tanku malou stíhačku bez křidýlek.

Tank bylo granko, tank není granko...

...i když možná po troše snahy... no nic. Správná zábava ovšem přijde až s 'cup race'. Zde již máte předem nastavených šest tratí, které když úspěšně projedete (a samozřejmě vyhrajete), dostane se vám ještě sedmé, bonusové (tak daleko jsem ještě nedospěl... ach jo). Závodíte se všemi osmi (popřípadě sedmi pokud si přizvete kamaráda) počítačovými soupeři a teprve tady poznáte jejich pravou agresivitu a touhu vy-



Díry: Můj stroj už není, co býval.



Štít: Na chvilku jsem nesmrtelný.

hrát. A můžu vám říct, unikat před takovou řízenou střelou není žádná sranda, zvlášť když jste tak šikovní jako já a v panice to někam napálíte (to pak ta střela zákonitě napálí do vás). A co teprve potěšující a všudypřítomné airstrike, které se snášejí z nebes, aby vám „zpříjemnily" již tak smrtonosnou jízdu, která dříve či později stejně skončí vaším fiaskem (nic nedodá tolik optimismu do života jako moje kecy). A je na čase si trochu postěžovat. Jako každý tank, i ty naše, mají otočnou hlaveň. Problém je v tom, že když chce trochu poškádlit soupeře za vámi a otočíte hlaveň dozadu, pohled na tank se otočí také a vy nevidíte ani cenťáček před sebe. Jistě, můžete si přepnou na jinou „kameru", ale kdo by v té vřavě přemýšlel, kterouže kameru zvolit? K tomu bych připojil ještě poněkud horší ovládání tanku klávesnicí (s joystickem je to v pohodě), protože je poněkud citlivější, než by bylo zdrávo - pamatujete si na Screamer? Tak asi tak nějak. A tím bych asi svoje stížnosti uzavřel. Grafika je hezká a plná malých, nepotřebných drobností, které ale o to více potěší. Zvuky jsou na tom obdobně - motory tanků krásně řvou, pásy jedoucí po silnici vydávají onen skřípavý zvuk, ovečky hezky bečí (bodejť ne, když se na ně řítí takový kolos), kravičky bučí a pokud se rozhodnete rozjet nějaké auto, ozve se krásný zvuk ohýbaného plechu a praskot skla. Prostě paráda. Co ještě dodat? Snad jen to, že v multiplayeru docházíte ještě větší extáze, ale to je snad každému jasné. Venku se pomalu rozednívá, takže je čas jít spát.

EX[MISTIC JOE]

Bručoun: Nemám rád motorkáře!

HRATELNOST ---------- **78 %**

- **Pro:** Zábava, převaha na silnici, všechno se dá ničit, ovečky. **Proti:** nároky na hardware, občas nepřehledné.
- **Firma:** Grolier Interactive. **Systém:** Win95/98. **Doporučeno:** PII 300, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D akcelerátor, joystick. **Minimum:** P233, 24 MB RAM, 4x CD-ROM, karta podporující D3D. **Harddisk:** 30 - 120 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1 - 2. **Počítačů:** 2 - 6 (LAN, Internet). **Grafická podpora:** D3D, 3Dfx. **Jazyk:** anglický.

Ve stínu havrana

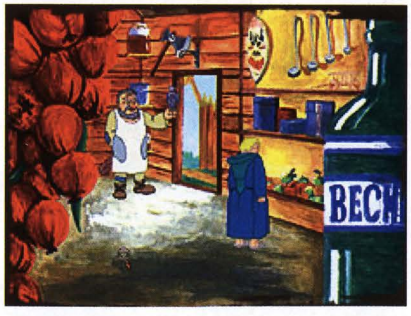
Cesta obtloustlého mnicha za smyslem života

České a potažmo i slovenské hry mají snad nějakou úchylku. Pokaždé, když někdo napíše adventuru, tak jí napíše tak, aby to byla legrační hra. Je to takový náš trend. Nepochopte to však tak, že mám něco proti legračním adventurám.

Tahle pochází od bratrů Slováků. Vydává ji však česká firma a je namluvena Čechem. Slováci se u nás již uvedli několika hrami. Za všechny vzpomenu alespoň hru podobnou havranovi. Veselou adventuru Mutace Johnyho (ham)Burgera.

Hra Ve stínu havrana (dále už jenom havran. Ne, že by o ten stín přišel, ale je to dlouhé) se odehrává v blíže nespecifikované době, která by mohla věrně připomínat středověk, kdyby se zde nevyskytovali pohádkoví tvorové. Postavou, řídící se vašimi rozkazy, je mnich Severín. Tento obtloustlý (jak už u mnichů bývá pravidlem) mnich putoval do kláštera z důvodů svého chování v mládí. V kamenných zdech mužského kláštera trávil dny svého prostého ničím nerušeného života. Jednoho dne se však mělo všechno změnit. Severín, jak se tento udatný mnich jmenoval (to už jsi říkal - pozn. pž), se jen tak vesele modlil (spal), když tu ho z rozjímání probral podivný hluk, v mužském klášteře nezvyklý. Letmým pohledem zkontroloval místnost, ve které prováděl svou modlitbu. Již na první pohled si všiml dvou mladých mnichů, jak si něco prohlíží a nevycházejí z údivu. Tato shoda okolností hned zbystřila jeho smysly. Mladým mnichům zdroj jejich údivu samozřejmě sebral, aby při prozkoumání toho objektu zjistil, že se jedná o ZAKÁZANOU KNIHU. A tak se jal vyšetřovat, kde ke knize přišli. Co čert nechtěl, zrovna v době, když už jeho pátraní začínalo mít spád, vrazil do dveří opat kláštera, hledající svou oblíbenou literaturu. Mladíci využili situace a prchli. Chudák Severín zůstal stát před opatem. Zakázaná kniha v rukou Severína byla pro opata pádný důvodem k eliminaci Severína, který už byl zkažen hříšnou literaturou. Opat popadl sekeru a začal honit Severína po klášteře. V nejlepší chvíli (běželi okolo oken) si Severín na hlavu naváže Rambošátek a proskočí oknem ven. Tato akční vložka končí pro Severína smutně. Pád do studené vody. Omráčený Severín blouzní, aby se probral uprostřed lesa (nebo spíš na okraji, jinak ten les není nikterak moc veliký).

Zde se ke slovu dostává hráč. Teď už povedete Severínovy nohy vy. Letmým prohledání okolí zjistíte, že ne vše, co nějak reaguje (tj. zobrazí se k tomu popisek),



Obchod. Obchodník má skoro všechno dokonce i Becherovku.

můžete vzít nebo jinak použít. Často proto na Severínova slova: "Nechápu, jak by to mělo fungovat." odpovídáte: "Tak, jak ti to říkám.".

Překvapilo mě, jaký má Severín pud sebezáchovy. Ani přes moji usilovnou snahu krásné mochomůrky nesnědl, i když, jak říkal, hlad měl.

Ovládání se vám dostane rychle pod kůži. Levým tlačítkem hru ovládáte a pravým měníte Severínovy činnosti. Severín má ale problémy, tak zase rychle zpátky. Projdete se po okolí. Brzo zjistíte, že zatím můžete jen do čtyř míst. Posbíráte co jde (a moc toho není) a zajdete si popo-

vídat se strážným města. Do města vás nepustí, jedině, že by jste mu nějak pomohli s jeho svědivými zády. Vyrazíte tedy na průzkum okolí, za účelem výroby léku na svědivá záda. Moje první myšlenka na mochomůrky sice nevyšla (Severín je odmítal i vzít), ale u mochomůrek Severín narazil na bábu kořenářku, která mu levně (zadarmo) poskytla návod na paralyzaci lidského červa. Severín nemeškal a mast vyrobil. Jako vhodný objekt pro test výrobku byl strážný odmítající pustit Severína do města. Na první pokus to vyšlo tak na 60%. Strážný byl sice paralyzován, ale i nadále bránil Severínovi ve vstupu do města. Další lstí se Severín dostal do města (odstranění strážného je dost tuhé a jsem na vás zvědav), kde konečně dostává druhou (nebo už třetí) šanci pořádně žít. Všechny ideje mu však zkazí tajemný rytíř a zlatý amulet. Ač se Severínovi chce nebo ne, musí s tím něco dělat. Ještě ke všemu začínají lidé z města mizet. Měl bych už přestat nebo vám převyprávím Severínův příběh celý a to nechcete, protože byste pak ze hry nic neměli.

Pojďme se ale podívat na zpracování hry. Jak hra vypadá, jak se hrá, a tak vůbec okolo.

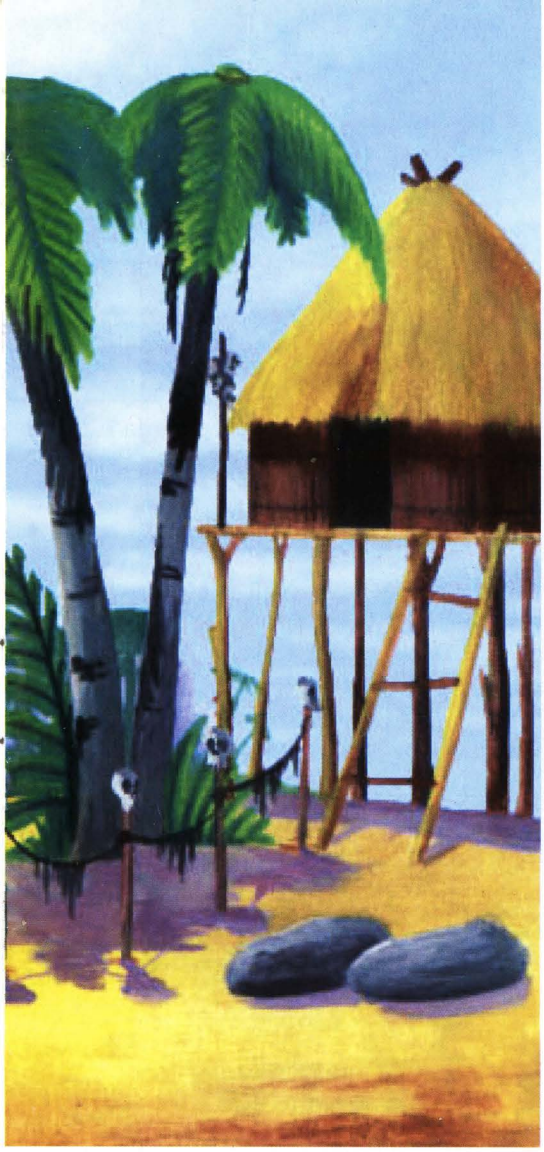
Po grafické stránce je hra typicky česká (slovenská). Pokud jste viděli například hru Polda nebo Dreamland, pak jistě víte, co mám na mysli.

Grafika je trochu jednodušší, ale pro tento žánr je naprosto vyhovující. Ručně kreslená grafika trochu jednoduššího stylu ovšem perfektně dokresluje atmosféru hry. Hra by mě osobně určitě tak nedostala, kdyby místo obtloustlého Severína ručně kresleného byl nějaký obtloustlý herec a veselá krajinka hrající barvami by byla vyměněna za odpornou předrenderovanou scenérii. Prostě ručně kreslená grafika u mě vede a nic se jí nevyrovná.

O ovládání už jsem se jen tak letmo zmínil. Věžte však, že ovládání hry je typické a nevidím sebemenší důvod, proč by se měl měnit. Herní menu, mapa, nastavení a inventorář se vyvolají zajetím myši do okrajové části herní obrazovky. Tohle je určitě dobrý nápad. Můžete sice namítnout, že to není nic nového, ale no a co. Můj osobní názor na tuto věc je, že čím míň je ostatních věcí na obrazovce, tím lépe.

Na chvíli se zastavím u práce s inventorářem. Tady je podle mě největší slabina hry. Pokud tedy chcete nějakou věc z inventoráře použít, musíte najet s myší do levého dolního rohu. Objeví se vám kruhová výseč s nápisem Inventorář a vy na ni kliknete. Na obrazovce se vám objeví inventorář se vším, co je v něm. Pokud chcete nějakou věc z inventoráře vzít a použít, musíte s ní vyjet mimo obrázek inventoráře a posléze použít. Jestliže to však není ta pravá kombinace věcí, předmět, který jste pracně vyndali z inventoráře tam zase zmizí a nezbývá než ho zase vyndat a zkusit to jinak. Tento postup není úplně ideální. Zabraňuje sice protizákysovému zkoušení všeho na všechno, ale práce s inventorářem se stává peklem. V některých situacích, kde jsem potřeboval zkoušet vše na vše, protože jsem prostě nevěděl jak dál, jsem měl sto chutí hru vypnout, protože mě nesmírně štvala právě práce s inventorářem. Beru, že když chci novou věc použít, tak si jí musím z inventoráře vyndat, ale hra by si mohla pamatovat alespoň poslední používaný předmět. Rozhodně by to ulehčilo práci a zpříjemnilo hraní. Ta jedna možnost při projíždění akcí by snad nebyla tak šíleně nevkusná. Já nevím jak vy, ale já upřednostňuji čtyři kliknutí pravým myšítkem než dvounásobnou dobu trvající popojíždění myší. Dost ale rýpání.

Přejdeme ke zvuku a hudbě. Hudba je velmi příjemná na poslech. Nahraná



akustickou kytarou a měnící se s každým místem. K atmosféře hry se prostě hodí a nic víc. Zvuků je na můj vkus trošinku málo. Čekal bych něco víc. Pokud jsou, nic nezkazí, ale taky nic nezlepší. Je to trochu škoda. Takovéhle malé nedotaženosti mohou hře jedině ubrat.

K hudbě a zvuku patří i dabing (česky namluvený). To je kapitola sama pro sebe. Celá hra je sice namluvena jedním hercem, ale ten si dal práci a stojí to za to. Tím hercem je Jiří Lábus. Jeho výkon je velmi dobrý a konkurovat mu může jen Zdeněk Izer v Horkém Létě. Prostě namluvení mě dostalo. Nejde jen o to, co předvádí pan Lábus, ale to, co vyšlo z per autorů. Prostě to musíte slyšet. Šíleně ujeté hlášky, které se dotýkají dnešní doby. Ukázka z rozhovoru Severína s babkou kořenářkou:

"A protože vím, že si to nebudeš pamatovat, tak ti dám recept."

"Recept babičko? Copak jsme v nějakém My rádi jíme?".

No, ale stejně to musíte slyšet. Prostě nemám dalších slov.

A na konec jsem si nechal to nejdůležitější. Jak vás hra pohltí a nepustí. Myslím, že v tomto směru byla opravdu důkladně prověřena. Hrál jsem jí v době, kdy Manchester United a Bayern Mnichov bojovali o vítězství v lize mistrů. Hra se držela docela dobře. Celou první půlku jsem propásl (tedy až na gól Baslera, to by šla každá hra stranou). Pak ale došlo k osudnému místu se strážcem a práce s inventorářem mě sebrala natolik, že jsem se šel koukat na druhou půli (Ať žije Manchester). Teď to trochu zpřehledním, protože věřím, že se v tom nevyznáte.

Hra je dost poutavá. Je to jasné?

A jako vždy si na úplný závěr neodpustím shrnutí. Jedná se o typicky českou veselou adventuru. Po grafické stránce nijak nepřečnívá, ale ani nezaostává. Příběh mnicha hledajícího smysl života je dosti originální. Výborné dialogy a komentáře dění hru dosti zvedají. Obtížnost sice může pro začátečníky být trochu vyšší, než je u českých her zvykem (to asi proto, že je to hra slovenská), ale s trochou snahy to každý zvládne a kdybyste snad někdy někde zakysli, určitě se najde někdo, kdo vás z toho vytáhne (třeba časopis Joystick - pozn. pž). Takže? Takže s chutí do toho a půl je hotovo. Hra, která mě dostala daleko více než oslavovaný Dreamland.

EX[MIKE

Mapa. Tak pěkná mapa se hned tak nevidí.

Loď. Na lodích mi nejvíc vadí, že se houpou.

FAUNA **HAVRAN POLNÍ**

Corvus frugilegus je o velikosti krávy (pardon, vrány), od které se liší neopeřeným koncem zobáku a tzv. „kalhotkami" (peří na nohách). Žije v otevřené krajině se skupinami stromů, na kterých si staví hnízda. Hnízdí v koloniích, které osidluje i více let. Živí se hmyzem, červy, plži, drobnými obratlovci, semeny, ovocem i odpadky.

Přejato z www.mujweb.cz\www\ptaci.

HRATELNOST 78 %

- **Pro:** Výborné dialogy, humor. **Proti:** Spousta věcí, se kterými se nedá nic dělat.
- **Firma:** Rainbow Rhino / Cinemax. **Systém:** Windows 95/98 **Doporučeno:** P166, 32 MB RAM, 16x CD-ROM. **Minimum:** P90, 16 MB RAM, 6x CD-ROM. **Harddisk:** 1 – 100 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** není. **Jazyk:** český.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Horké Léto.** 80 %. Veselá česká adventura. Izer boduje.
2. **Polda.** 78 %. Velmi solidní česká adventura.
3. **Dreamland.** 78 %. Není to špatná hra, není to ale ani nijak výjimečná hra.
4. **Ve stínu havrana.** 78 %. Putování slovenského mnicha s českým dabingem.
5. **Tajemství Oslího Ostrova.** 76 %. Parodie na Monkey Island od Pterodonů je dnes již klasikou.
6. **Sedm dní a sedm nocí.** 75 %. Další výtečná hra od Pterodon Software.

Králík: Docela obyčejný řadový králík ozbrojený ODBT a vaše hrdinka zezadu (možná je to tak lepší).

Space Bunnies Must Die!

Tak co, děti, máte rádi zajíčky?

Hezkých prsatých Američanek není v počítačových hrách nikdy dost. A zvlášť ne, když jsou to blondýnky. *Tedy pokud to nejsou převlečení blonďatí králíci.* Tak třeba v téhle hře zaujmete roli Allison Huxterovou – servírku z drive-in stopu (něco jako česká benzínka s Mac Donaldem). Tahle holka mluví jako dlaždič, umí střílet (dokonce se zbraněmi úplně jiné civilizace, brutální Nikita by mohla závidět, bojovat, tancovat, šplhat po kdečem a v neposlední řadě i řádit na rodeu (to mi připomíná ten vtip, jaké nejhorší zranění se může přihodit odbarvené blondýnce, když spadne z koně – samozřejmě že to je boule na hlavě od nočního stolku). Ale proč tohle všechno? *Protože nesnáší králíky?* To také, ale to svůj specifický původ. Totiž jednoho večera Allison spolu se svou sestrou Jocelyn uklízeli v čase večeře svůj podnik a kde se vzal tu se vzal… ne, nebyl to kouzelný dědeček, ale přiletěl "emzácký" talíř. A najednou už uklízela jenom jedna a to byla Allison. A byla pěkně dopálená. *Na králíky.* Holt blbej den, prolétlo jí myslí. To ovšem teprve začínala tušit, že její sestru unesli takoví zmutovaní králíčci z cizí planety. *No vždyť jsem to říkala!* Kuš! Ta planeta se v angličtině jmenuje Lothar's Volcano a Lothar je hlavním králičím záporňákem. *Ostatně, který králík není záporný.* Na své planetce zakládá otrocké tábory, ve kterých experimentuje se zajatci unesenými ze Země a vůbec kolem sebe šíří takřka Hitlerovskou auru. *Králík jeden zatracenej!* No, ale na tohle všechno mu přece nemůže jeho malá planetka stačit a tak se rozhodne provést invazi na tu naší malou modrou planetku. Má plán, ďábelský plán – proměnit lidi v zombíky a inhumovat naše milé domácí zvířecí miláčky. *Samozřejmě kromě králíků.* Ano, kromě králíků. Nevím proč, ale trochu mi to připomíná film MiB, jenom jde o jiný živočišný druh.

Základní konstrukce 3D adventury je nastíněna. Sice nechápu ten oficiální název adventura, anžto mi tato hra přijde jako čistokrevná střílečka s několika čmudlíky a tajnými místnostmi, ale no prosím. *Ona to JE 3D střílečka!* Jen tak pro zajímavost tato hra vznikla podle "béčkového" amerického horroru z padesátých let. *Natočit film o králících, to chce pevné nervy.* Chce pevné nervy na to koukat.

Allison má k dispozici devět mutantských zbraní a deset levelů na hlodavčí planetě k vyžití, ale hlavně aby osvobodila svou ztracenou sestru. *A aby postřílela co nejvíc králíků.*

Pokud jde o atmosféru, které si já osobně všímám jako první, je taková nějaká divná. (Ostatně to ten hostinskej taky.) Zvuky jsou naprosto obyčejné, možná až tak trochu výjimečně obyčejné. Hudba je sice trochu

výjimečná taky, ale jen tím, že hra má vlastní soundtrack od MCA/Universal's, ale nic mimořádného, co by mě upoutalo. Grafika je sice s 3Dfx-kou pěkná, ale oproti takovému Kingpinovi docela neporovnatelná. A bez 3D karty, hm… to je dneska ale krásně, že? *Teda pokud se kolem vás nemotají nějací králíci.* A co se hlavní hrdinky týče, ne že by mi připomínala sama svými neladnými pohyby zombici. Detaily, to je to, co je na hrách z nejdůležitějších a to, co většinou není dostatečné ani propracované.

Je zásadní chybou, že tahle hra nemá multiplayer, ale ostatně, napadá mě, jak by ho z tohodle někdo udělal. Osm různě barevných prsatých blondýnek? Představa možná děsivější než multiplayer králíků. Hmmm, takových osm králíků proti sobě, to by vlastně vůbec nemuselo být špatný. Ale to jsou jen představy a tudíž nemá smysl po tom pátrat. Prostě to nebudu řešit. Neřeším a nepřepínám. *Nenávidím králíky!*

Stejně mi ale vrtá hlavou, proč vůbec lidi programují hry tohoto typu. Zkuste se nad tím zamyslet. Asi existuje několik desítek humanoidů, kterým ke štěstí stačí se prostě jenom prostřílet do konce hry. Bez příběhu, bez myšlení – následujíc své instinkty. Ne, nemůžu říct, že to odsuzuji, já jsem tou poslední, která by byla proti 3D střílečkám, ale… omlouvám se za plýtvání vašeho času a cenného místa, ale nad hrami tohoto typu přece nelze strávit víc jak deset minut a konec. Králíci a prsaté ženské.

Tak zatímco jsem si nemohla vynachválit Myth2, tohle je o něco málo (o pár (dvě) desítek procent) slabší. Shrnu-li tuto hru, stačí mi jen několik řádků: bezduchý příběh, bez atmosféry, podprůměrné zvuky, králíci… radši se jděte projít někam ven do parku.

A ještě varování, pokud máte vesměs kladný vztah ke králíkům, nehrajte to, já už se například nikdy nebudu dívat na Loony Tunes tak jako dřív. Iluze se občas ztrácí. Některé se ani neobjeví.

EX[KALLISTO]

Allison: Hlavní hrdinka. Kdo se pročte až k článku o charakteristice počítačových dam, může porovnávat.

ZBRANĚ BAMBUSOVÉ TYČE

- **ODBT**
  Obzvláště dlouhá bambusová tyč
- **ODBTPL**
  Vyšší stupeň ODBT; obzvláště dlouhá bambusová tyč proti letadlům

Seržant: Jeden z neobyčejných neřadových králíků. Tenhle má frčky. Tedy pokud v jejich byrokracii někdo něco takového používá.

FAUNA KRÁLÍK DIVOKÝ

- **Oryctolagus cuniculus** žil původně po celé Evropě, doba ledová ho však vytlačila téměř z celého jeho území a tak králík zůstal jen v západní části Středomoří. Féničané a Římané rozšířili králíky po celém jihu Evropy. Jejich maso považovali za pochoutku a proto chovali králíky v ohradách v tzv. leporáriích. O rozšíření do severnějších krajů se později postarali klášterní mniši. Nenarozená králičí embrya byla totiž povoleným postním jídlem. V Austrálii způsobili králíci katastrofu, když se přemnožili. V boji proti nim použil člověk všech prostředků včetně rozšíření infekčních chorob. (Odtud možná záhadná mutace obyvatelstva Lotharova Volcana.)

Smrt: Občas se stane, že neodhadnete výšku a prostě přijdete o hlavu.

HRATELNOST ---------- **62 %**

- **Pro:** Králíci. **Proti:** Králíci.
- **Firma:** Ripcord Games. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P 200 MHz, 32 MB RAM, 8x CD. **Minimum:** P 166 MHz, 32 MB RAM, 4x CD. **Harddisk:** ???. **Počet hráčů na 1 počítač:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** 3Dfx. **Jazyk:** anglický.

Myth2: Soulblighter

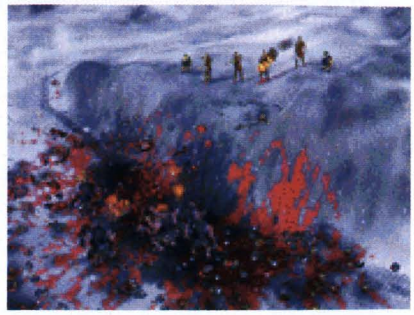
Tak to dopadá, když mají démoni ambice. Začnou bojovat o vaši zemi.

Není to poprvé a jsem si jista, že určitě ne na posledy, kdy se rozhodla firma těžit z úspěšného prvního dílu. Tak jako Settlers II byly úspěšnější, než jednička, tak jako Warcraft II protrhl hráze fanatismu hráčů jedničky, tak tomu bylo například i u Comand & Conquerera II: Red Alert a dalších podobných, nejen strategií. Jenže ono se občas stane, že ta "dvojka" není zase taková jednička, jak se očekávalo a... a tak zklame. Člověk si potom říká, jestli všechna ta reklama a běsnění kolem nového titulu stojí za to. Stojí. A i když třeba druhý díl není nijak převratný po stránce změny interface, může to být jen v drobných vychytávkách, na kterých většinou hratelnost hry stojí. Nuže dost chození kolem horké kaše (a věřte, že horká opravdu je), každému už je stejně jasné, kam tohle vychvalování směřovalo. Přesně do Černého (tedy do černého), a tím černým (začíná to znít nějak rasisticky, to bych nechtěla) je druhý díl Mythu: Soulblighter.

Jen tak na okraj trochu obligátního popisu děje (on je sice důležitý, ale většinou až později, kdy hrajete hru už poněkolikáté a hezky si ji vychutnáváte). Takřka pravidlem je, že proti sobě bojují dvě strany – tady jsou těmi hodnými Legie světla a ta druhá strana, ta zlá, jsou zcela neočekávaně Legie temnoty. Černá a bílá, zlo a dobro, jak prosté, příteli Watsone. Prosté, ale ohrané. Nu což, vždyť příběh není všechno. Takže zatímco v jedničce se podařilo králi Alricovi porazit ďábelská, padlá knížata (no, jak jinak přeložit Fallen Lords) v čele s Balorem, ve dvojce, která se odehrává ani ne půl století po konci válek, nejsilnější padlý kníže Soulblighter (každopádně překládaný jako cokoliv, je to démon a basta) dokázal uniknout z původně věčného vězení spolu s obvyklým erárem všech záporňáků – totiž ďábelskou armádou. A rozhodl se po-

Prasata: Představte si, že to hnědé podlouhlé cosi jsou čuníci. Škoda, že nejsou detailnější.

Řežba: Bojovníci bojují, mágové mágují, rpaslíci... ergh?



Zima: Jatka sem, jatka tam, všude kam se podívám.

kořit zemi, jejíž obyvatelé již dávno zapomněli na ukrutné bitvy, na hladomor, který je provází a v neposlední řadě i strach o sebe sama.

Stejně jako jednička je středověkou fantasy strategií, ve které (možná díky bohu) nemusíte pro své přežití nic těžit, kácet ani stavět. Není to ale čistě real-timová strategie, dala by se totiž specifikovat spíše jako taktická strategie. Nejvýraznějším důkazem toho je účast misí, které musíte dokončit beze ztrát, a to není nikdy jednoduché. Z toho vyplývá, že jediné, co vlastně musíte, je přežít a k tomu máte právě tolik prostředků, aby jste po chvíli hraní došli k názoru, že jich je málo. O to víc, ovšem, je hra v určitých okamžicích tužší a tudíž (alespoň pro hard core drviče strategií) příjemnější. Těmi prostředky jsou, vzhledem k danému období, meče, kopí, štíty a luky (jak překvapující), a samozřejmě, pokud bych vynechala magii, musela bych si jít posypat hlavu popelem (um, tuší vůbec někdo, jak tohle pořekadlo vzniklo?). Jejdy, já bych úplně zapomněla na trpaslíky a jejich výbušniny, jakožto nejnebezpečnější jednotky – ovšem ve většině případů pro své vlastní spolubojovníky. On Myth je vůbec strategií, ve které když neznáte funkce, schopnosti a neschopnosti jednotek, moc si ji nevychutnáte a o to přece v počítačových hrách jde, ne? Neméně často totiž díky těmto znalostem můžete taktizovat víc, než by se mohlo soupeři líbit. Do hry samotné přibyly nové jednotky, například Mortar Dwarves na straně Legií světla a Ghasts na straně Legií zla.

Co si samozřejmě nemůžu odpustit, je pochvala zvuků a atmosféry – slyšíte-li při pohledu na opadávající listí podzimních stromů jen sem tam pípnout nějakého toho opeřence, či za zuřivé vánice postupujete zasněženými pláněmi, dokáže to ke hře ještě více připoutat. Výborná hudba je také u briefingů na začátku každé mise, jen paradoxem je, že k zatuchle depresivnímu textu poskakuje ryze optimistický nápěv. To jsou ale pidimuší detaily a na těch ani nemám právo se pást, ale…

Tak mě tak napadá - kdo z vás už hrál po síti nějakou strategii? Asi je vás dost. Třeba Warcraft 2 po síti je vskutku orgastický, každopádně Myth 2 je ještě lepší. Ať po "obyčejném" netu nebo po síti přímo této hře vytvořené, je to prostě bomba – možná ještě hratelnější než single player hra, nové netgame jsou: Assassin, Stampede, Hunting a King of the hill v 3D hrách známý jako bitva o vlajku.

Léčka: To takhle nalákáte soupeře na vaše sešikované jednotky a trpaslíci za rohem je zlikvidují.

A to si představte, že vás může hrát dohromady až šestnáct. Takový další detail, co mě zaujal, je možnost volby znaku vaší armády, já mám prostě takovýhle pitominky ráda.

Kromě normální single player hry a multiplayeru hra obsahuje ještě tutorial. Je to vlastně takový interaktivní manuál a je to dobrý nápad. Další funkcí, zpříjemňující vám hraní, je možnost nahrávání videosekvencí vašich úspěchů i neúspěchů (to totiž ti provařený hráči dokáží hodiny znovu a znovu sledovat, proč jen mohli "tuhle bitvu prohrát!")

Zároveň s hrou se vám do pařátů dostane i výborný editor misí, který obsahuje všechny známé i neznámé objekty, zvuky a jednotky. Je to důvod pro několik dalších bodíků navíc, protože není nad vlastní misi. Obzvláště, má-li člověk (hm, není podmínkou) alespoň trochu fantazie.

Shrnuto podtrženo je Myth 2: Soulblighter lepším pokračováním Myth: The Fallen Lords. Zase jedna z těch výjimek potvrzující řád – ostatně bez takových výjimek by byl herní svět vůbec dost nudný. Pokud si tedy chcete trochu rozlámat mozečky nad excelentní strategií s dokonalou atmosférou, mohu Myth 2 jen doporučit. A je to dobrý, a hratelný a atmosféricky propracovaný a… casualty.

EX[KALLISTO

Jaro: Tak takhle to vypadá, když si hrajou dva trpaslíci v jedné vesnici.

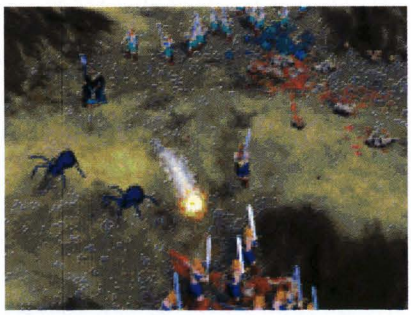
HRATELNOST ---------- 78 %

- **Pro:** Grafika, hratelnost, občas i obtížnost a ty zvuky, to bych dokázala poslouchat do aleluja. Ptáčci, slepice, umírající vojáci… **Proti:** Ovládání kamery je možná příliš složité a při boji spíš znepřehledňuje, trpaslíci (nic osobního, Trpaslíku).
- **Firma:** Bungie software. **Systém:** Windows 95/98/NT 4.0. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM, 3D zvuková karta, modem na 56K pro multiplayer. **Minimum:** P133, 32 MB RAM, DirectX 6.0, SVGA monitor 28,8K modem. **Harddisk:** 110 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 16. **Grafická podpora:** D3D, 3Dfx. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Myth 1.** 85 %. Starší, stejně dobře hratelná a přítulná sestra (bratr… matka… teta… jakákoli příbuzná/ý)
2. **Seven Kingdoms.** 83 %. Na ty si opravdu nenechám sáhnout, to je prostě jedna z těch dokonalých součástí života A to si představte, že se chystá druhý díl. Tak co, bude lepší, horší, těžko zatím posoudit.
3. **Warcraft 2.** 79 %. Tady jde o něco trochu jiného, ale multiplayer je srovnatelný.
4. **Myth 2.** 78 %. Nové pokračování staré strategie.

Interiér: Interiéry jsou stejně pěkné jako exteriéry, ostatně málokdy je to naopak.



Atak: V téhle hře se objevují kdejaké potvory od pavouků až k mágům.

Star Trek Next Generation: Birth of the Federation

Co si o tom myslíte, pane Spocku?

Informace: Ve hře je slušné množství informací ze Star Trekovského vesmíru.

V hlubokém vesmíru (a nezáleží na jeho pořadovém čísle) se opět něco děje. Zlé jazyky a staří mudrcové říkají, že se rodí Federace. U takového porodu bychom neměli chybět, a to i přesto, že nejsme porodní báby. Máte-li v krvi touhu po dobrodružství, lákají-li vás neprozkoumané dálavy kosmického prostoru a říká-li vám něco Star Trek, Klingoni, Picard, fotonová torpéda, červí díra a Borgové, pak jste na správné adrese.

Vítejte, toto je další hra z prostředí Star Trekovského vesmíru.

Amerika je plná trekkies, kteří jistě po téhle hře bez přemýšlení sáhnou. I u nás je hodně příznivců tohoto kultu a i když nejsem pravověrný trekkies, tak z touto skupinou sympatizuji. A proto se podívám hře na zoubek, aby nekupovali Cardassiana v pytli.

Star Trek Next Generation: Birth of the Federation (od teď STNG: BotF) je vesmírnou strategií, která se odvolává na staré dobré tradice. Bezesporu jí byl více než vzorem kultovní hit let nedávno minulých, a tím mám na mysli hru Master of Orion (kupodivu také ze stáje Microprose). Způsob hraní je v mnoha ohledech podobný. Ovládání však doznalo několika podstatných změn a grafický vzhled se změnil k nepoznání. Dříve však, než se podíváme na to, jak se hra vlastně hraje, bylo by dobré ujasnit si, o co v ní vlastně jde.

Jak bylo napsáno výše, jde o hru ze Star Trekovského vesmíru, přičemž časově je zasazen prakticky na počátek - tedy do doby vzniku Spojené federace planet. Vy, jako hráč, můžete hrát za jednu z pěti společenství, potažmo vesmírných ras. Je to Spojená federace planet, Cardassianská unie, Aliance Ferengi, Klingonské impérium a Hvězdné impérium Romulanů. S každou rasou získáváte nejen zcela jiný úhel pohledu na věc, ale i také jinak designovanou herní obrazovku, což výborně umocňuje atmosféru.

Rozhodnete-li se hrát za Federaci planet, pak je na vás, abyste vlastně Federaci vytvořili, neboť začínáte jen s naší sluneční soustavou a zbytek vesmíru čeká na váš příchod (i když nečekejte, že s otevřenou náručí).

V této chvíli možná zklamu ty, kteří z obrázků kolem nepochopili, že STNG: BotF není 3D vesmírná strategie, ale skutečně stará dobrá perná frustrující zábavná návyková 2D (v bojovém módu i 3D) políčková kolová (turn-based) strategie. V praxi to vypadá tak, že před sebou máte mapu vesmíru, který je rozdělen na sektory, představované čtverci. Vaší snahou je samozřejmě ovládnout co největší počet čtverců, ve kterých se může ukrývat cokoliv od hvězdných soustav, černých děr či bílých trpaslíků až po naprosté nic. Pokud vyšlete vědeckou loď do nového sektoru a ta nalezne planetu vhodnou k osídlení, pak za ní pošlete další loď, abyste váš úlovek připravili k osídlení. Takovéto operace (mám na mysli veškeré herní akce) provádíte vcelku originálním způsobem jakéhosi před-turn-based systému. Popsal bych vám to asi takto. Ve svém kole navolíte, co se má stát, a pak teprve jedním kliknutím uvedete vše do pohybu. To je vcelku vtipná změna.

Hra ovšem neobsahuje pouze 2D mapu složenou ze čtverečků, ale množství dalších sub-obrazovek, ve kterých objevujete nové technologie (6 oborů), sledujete ekonomickou situaci, prohrabujete se informacemi o Star Trekovském vesmíru atd. Když jsem se zmínil o technologiích, je třeba také připomenout, že v STNG: BotF budete samozřejmě stavět a budovat, a také bojovat.

Boj probíhá v 3D prostoru, ve kterém můžete se svou lodí či flotilou manévrovat s docela slušnými možnostmi ovlivnění výsledku bitvy. Když si všechny pře-

Klingoni: Strategická mapa.

BYZNYS KULT STAR TREK

- Jen pro připomenutí. S kultem Star Treku souvisí stohy vydaných knih, devět celovečerních filmů (včetně posledního: Star Trek: Insurrection), několik seriálových řad (u nás nejznámější: Star Trek: Deep Space Nine, Star Trek: Next Generation, Star Trek: Voyager), několik počítačových her (jen z poslední doby jich bylo celkem dost), comicsy, suvenýry (např. trička), kostýmy, masky apod. Z toho všeho vyplývá, že Star Trek je nejen kultovní záležitostí miliónů fanoušku na celém světě, ale i výdělečným podnikem pro vydavatelské firmy.

Boj: Na této obrazovce se právě odehrává boj. Bijte Klingony!

dešlé informace sečtete s těmi, na které jsem zapomněl, pochopíte, že čtete recenzi na hru, která rozhodně stojí za pozornost.

Jedinou věcí, kterou je třeba objektivně zkritizovat je fakt, že se STNG: BotF očividně přiživuje na Master of Orion 1 i 2 a přináší nemnoho vylepšení enginu.

V každém případě je Star Trek Next Generation: Birth of the Federation vynikající hrou, vesmírnou strategií až do morku Klingonských kostí, která vás chytne a dlouhou dobu nepustí. Zvláště, patříte-li k fandům Star Treku (docela smutné je, že se hra honosí názvem Next Generation, ale její děj je zasazen do období vzniku Federace. Picard se musí asi divit!).

Nevím, co by na to řekl Spock, ale já a Kirk vám koupi doporučujeme. Čím více se her prodá, tím dřív nám totiž postaví novou Enterprise...?! A bijte Klingony! Klingon, bajaja, mozek.

EX[PAVEL ŽĎÁREK]

Obsáhlost: STNG: BotF je hra pro fanatiky.

HRATELNOST ---------- 82 %

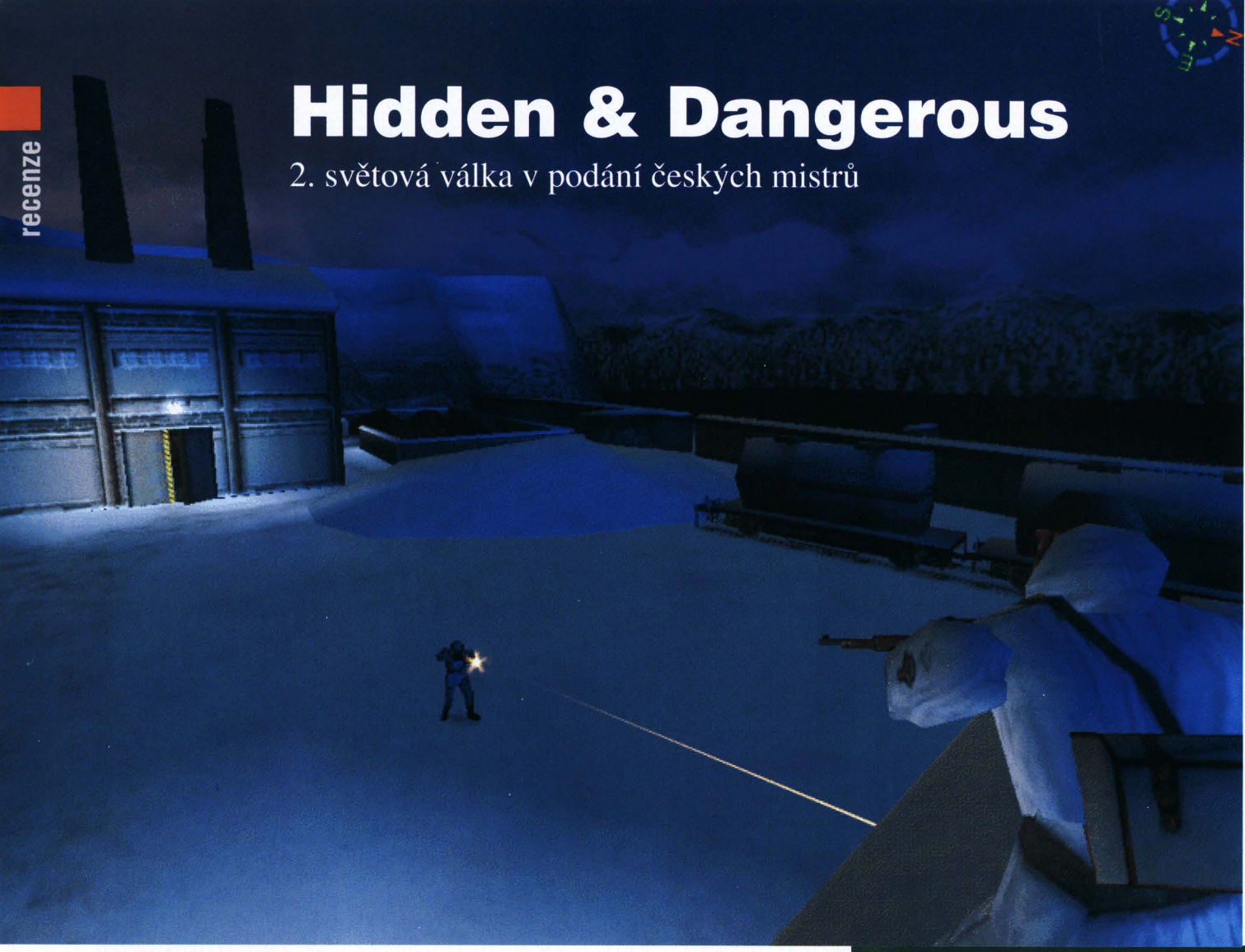
- **Pro:** Je to Star Trek, lze zabíjet Klingony, rozsáhlost, propracovanost. **Proti:** Kopíruje, co už jednou bylo.
- **Firma:** Microprose. **Systém:** Windows 95/98/NT. **Doporučeno:** P233, 32 MB RAM. **Minimum:** P133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Hardisk:** 170 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 5. **Grafická podpora:** ne. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Master of Orion 2.** 88 %. Velice rozsáhlá a promakaná vesmírná strategie.
2. **Star Trek Next Generation: Birth of the Federation.** 82 %. Je to opět promakané a je to Star Trek a lze zabíjet Klingony.
3. **Master of Orion.** 81 %. Základ strategií tohoto druhu.

Hidden & Dangerous

2. světová válka v podání českých mistrů



„Du schweine," vykřikl poručík a rozeběhl se vstříc kulkám, které již opouštěly ústí mého samopalu. Další nacista (ať už jeho důvod služby v armádě byl jakýkoliv) padl mrtev tváří do čerstvě napadaného sněhu. Doběhl jsem k němu a obral ho o střelivo.

Náhle jsem za sebou zaslechl cvaknutí závěru pušky. Bylo mi jasné, že jsem v háji (i když ve skutečnosti jsem stál na prostranství před betonovým bunkrem, kde na zemi byl čerstvě napadaný sníh). Pomalu jsem se otočil.

Za mnou stál německý voják, jenž měl u své germánské líce přiložený samopal.

„Don't shoot at me," zkusil jsem to po anglicku:"I have two children, the wife and a dog."

Nic. Voják se tvářil neoblomně a bezpochyby již někde v skrytu duše snil o vyznamenání, které mu připne samotný Vůdce.

„Nestrilaj," zkusil jsem to excelentní ruštinou.

Ani tohle s vojákem nehlo. Jen se o trochu víc zašklebil, snad proto, aby si připomněl, že on patří k té vyvolené árijské rase.

„Nicht schissen," zkusil jsem to do třetice po jeho.

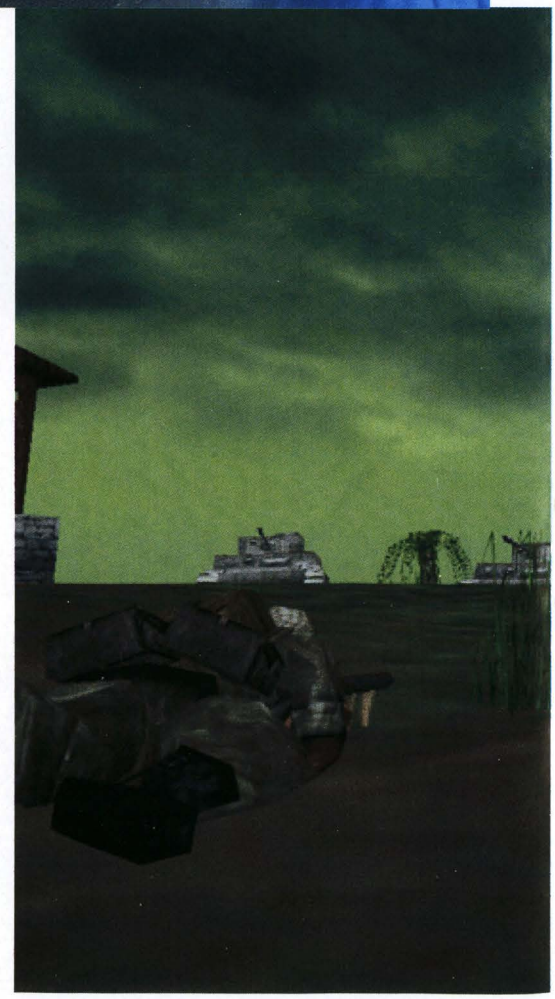
On se zachechtal, ale vzápětí již jen zachroptěl a padl s výrazem mrtvého árijce do čerstvě napadaného sněhu.

Oddychl jsem si. James na mě zamával zpoza německého automobilu zaparkovaného před bunkrem. Měl jsem mu za co děkovat. Kdybych tu byl sám, už bych nebyl.

Zastavme to dříve, než bude pozdě. To, co jste do této doby četli, se sice mohlo odehrát za Druhé světové války stejně dobře jako v nové rádoby české hře Hidden & Dangerous, ale vás jistě zajímá, jak hra samotná vypadá, na co se můžete těšit atd. atp... prostě všechny ty věci, které jste zvyklí v recenzi najít.

Dobrá, dobrá. Vrhněme se na to. Hidden & Dangerous je 3D strategií, která vznikla v České republice a která se dostala prostřednictvím společnosti Take2 i do světa. Obsahuje kvalitní grafiku, pestré mise i nenáročné ovládání. Co se příběhu týče, není příliš složitý. Odehrává se za Druhé světové války. Vy ovládáte komando vojáků (tzn. 1 - 4 muže), se kterými absolvujete šest operací. Ty se skládají z různého počtu různorodých misí, jež vynikají právě pestrostí. Odehrávají se za slunného dne, stejně jako za bezměsíčné noci, za různého psího počasí a samozřejmě v různých terénech. Zataktizujete si tak v lesích, na březích rybníků, v okolí betonových bunkrů, uprostřed vojenských objektů a dostanete se i do Prahy. Všude tam pobíháte, zachraňujete, zabíjíte - prostě takový ten klasický miš maš.

Zpracováním lze H&D srovnat např. se Spec Ops či s Rainbow Six. Atmosféra pak zase připomíná Commandos. Vaše hrdiny však můžete sledovat buď z po-



hledu trojrozměrné třetí osoby (rozuměj z takového Tomb Raiderovského pohledu) či z pohledu první osoby (takový ten klasický Doom). Na rozdíl od akčních her, v Hidden & Dangerous je třeba hrát podle pravidel strategií. Každý krok je totiž třeba předem naplánovat, aby vaši velice snadno zranitelní vojáčci nepřišli k úhoně. Ona totiž i jedna hloupá kulka, kterou by Duke Nukem ani nezaregistroval, může zavinit těžké zranění či smrt někoho z vašeho komanda a vám nezbude než začít zase znova od začátku.

Zajímavou zajímavostí, která vás jistě bude zajímat, je způsob zaměřování. H&D totiž nutí hráče, aby se svými vojáky mířil, když chce něco trefit. Pokud budete hrát v 3. osobě, pak je zacílení opravdu pekelnou zkouškou. Při 1. osobě je míření téměř reálnou záležitostí, neboť před sebou vidíte zbraň s muškou (pokud zrovna používáte odstřelovačku, pak míříte skrze dalekohled) a jen na vašem oku (a na porci štěstí), zda cíl zasáhnete či nikoliv.

Nejen díky systému zacílení, ale i celkově je třeba vypíchnout ve hře H&D důraz na realističnost, která je dohnána až do nejkrajnějších detailů. Někomu to může vadit, ale nadšeným militaristům perfekcionistům by to mělo vyhovovat.

Na závěr se podíváme na taktickou mapu misí, na které lze naplánovat pohyb všech členů vašeho komanda. Výhodou tohoto systému je hlavně to, že lze mapu vyvolávat kdykoliv během hraní, což umožňuje pružné reagování na nově se vynořivší problémy.

Pro vojenské fanatiky, milovníky 3D taktických strategií a nadšené odbojáře je Hidden & Dangerous možnou volbou. Ja wohl!

EX[**MAREK DUBINA**

HRATELNOST ---------- **78 %**

- **Pro:** Dobrá grafika, mise, multiplayer. **Proti:** Občas přehnaná realističnost.
- **Firma:** Illusion Softworks / Take2. **Systém:** Windows 95/98/NT. **Doporučeno:** PII 400, 64 MB RAM, 3D akcelerátor. **Minimum:** P266, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Hardisk:** 150 - 500 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 2 - 4. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Commandos.** 91 %. Nejoblíbenější strategie z 2. světové války.
2. **Rainbow Six.** 88 %. Výborná simulace protiteroristických jednotek.
3. **Jagged Alliance 2.** 87 %. Známá simulační vojenská strategie.
4. **Spec Ops.** 85 %. Moderní operace moderních jednotek.
5. **Hidden & Dangerous.** 78 %. Český příspěvek do strategického chléva.

Street Wars: Constructor Underworld

Počítačové zpracování americké prohibice

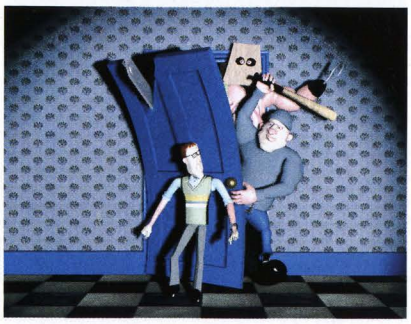
Ještě než začnete číst tuto recenzi, se podívejte na obrázky okolo. Nepřipomíná vám to něco? Je to už nějaký ten pátek zpátky. Jestliže někdo hádal, že jde o hru Constructor, byl na správné adrese. Ostatně, to je poznat už z nadpisu. A o co že to tenkrát šlo? Constructor byla hra ne nepodobná staré dobré SimCity. Šla však více do detailů. Stejně jako v SimCity jste stavěli domečky, továrny, v Constructoru jste ale navíc museli kupovat pozemky a lidi do domečků nahánět. Když jste si vychovali prosté občany, vaše továrny pustly. Naopak s přebytkem dělníků jste vše velmi rychle postavili, ale do domů se neměl kdo nastěhovat, tak pustly ony. Napsané to vypadá skvěle, ale všeho moc škodí, a tak se Constructor dost nepřehledně ovládal a vůbec. A co že to jde dnes?

Hra je zasazená do Ameriky let 1920 – 1930. Tehdejší Amerika je poseta gangstery a lidmi jim podobnými. Amerikou otřásá prohibice a podsvětí slaví. Je to zlatá éra gangsterů. Stanete se vykonavatelem přání kmotra vašeho gangu a co kmotr řekne, to je zákon. Hlavním úkolem je spravovat město a to tak, aby vaše kapsa za chvíli nezela prázdnotou. Jste gangsteři, tak jak budete vydělávat jinak, než na lidech. Jasně američani jsou hladoví po alkoholu a vy jim ho dáte a oni dobře zaplatí. Budete stavět palírny, slévárny a hospůdky pro alkoholem oslepené. Ale nic není tak jednoduché, jak to vypadá. Vždycky proti vám něco je, a tak nezbývá, než si nechávat rezervu. Na začátku každého města máte k dispozici několik rolníků, kteří místo alkoholu milují práci, a tak je nenechávejte zahálet. Rychlost práce vždy a všude závisí na tom, kolik dělníků tam přivedete. Pozor, pokud budete stále přidávat dělníky na jedno místo, nejen že vám brzo dojdou, ale při namátkové kontrole zjistíte, že v továrně, kde ještě před chvílí byli, už nejsou. Prostě si s klidným srdcem odešli pracovat jinam. Takže bacha. Jako první si postavíte hospůdku a zadáte, že chcete, aby produkovala další rolníky. V každé budově si můžete nastavit, co bude produkovat. Výběr sice není velký, ale kdyby byl větší, byl by to pěkný maglajs.

Domy tedy mohou produkovat rolníky, výčepní a lihmistry (ty potom nasazujete do hospod a lihovarů) nebo můžete jen sbírat vydělané doláče. Výčepní a lihmistři jsou každý jiný. Někdo vydělá dost peněz, ale pro produkci nových sil se nehodí, jiný zase produkuje jak vzteklý, ale za chvíli je kaput. Opravdu, lidičkové ve Street Wars mají i svůj vlastní život. Prostě jednoho dne vyletí z domu andělíček a je po majiteli. Musíte tam hned nahnat někoho jiného, jinak dům začne chátrat. Když dům chátrá, musíte ho opravit, jinak se tam nikdo nenastěhuje. No nastěhuje. Vlastně nikdy nikdo nikam nejde dobrovolně (tak tahle věta se mi povedla). Chcete-li někoho do domu dostat, musíte mu zaplatit. Nemáte peníze. "Tak sorry, brachu, s takovou k tobě nejdu," prohlásí s klidným srdcem človíček. Peníze, peníze, peníze. Všechno se kolem nich točí i tady. Peníze potřebujete na zaplacení daní, na podplácení policistů, na nákup dalších pozemků, na stavbu nových hospod, lihovarů, továren, na najímání lidí, na vybavení vašich gangsterů atd. Přijde čas, kdy už vám hospůdky pěkně produkují rolníky a peníze. V tuto chvíli je na čase začít stavět továrny a jakési produkční haly. Z továren získáváte cement, železo. Ty potřebujete ke stavbě nových budov, k opravě budov starých. Stejně jako lidé i budovy tu stárnou, a tak vám čas od času nějaká ta budova chytne. Buď máte peníze a opravíte ji, nebo nemáte a požár se zvětšuje. Až dosáhne požár určité krajní hranice, tak bum a dům už není. To ale není žádná sranda, protože se tak poškodí i další domy. Stále nemáte peníze. No to je pech. Pak už se jen díváte, jak vybuchuje jeden dům za druhým. Nesmím

Smetiště: Takhle to vypadá, když všechno necháte tak, jak vám to upadne od ruky.

Banka: Banka a před bankou gangster.



Přepadení: Ukázka brutality v hrách.

však zapomenout na nebohé rolníky a výčepní, kteří se v dobu výbuchu nacházeli v blízkosti domu. Čest jejich památce. Vraťme se ke hře.

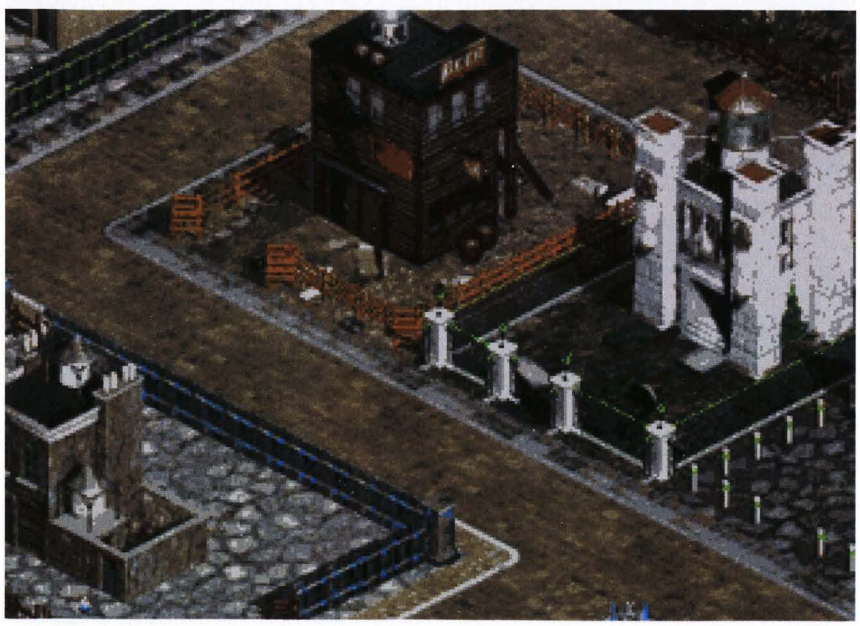
V produkční hale můžete vyrábět zlepšováky, které jsou potřeba třeba k vylepšování domů. Velmi zajímavou věcičkou je podzemní zkracovačka. Tu můžete postavit vždy jednu ke každému bloku budov. Jde pak rolník nebo někdo jiný někam daleko, vleze do podzemní zkracovačky a vyleze z ní blízko cíle své cesty. To se mi opravdu líbilo.

Zmínil jsem se o vylepšování domů. Pokud tedy máte nějakou budovu a postavíte k ní třeba kamna, můžete ji zlepšit. Čím lepší budova, tím víc peněz (rolníků, výčepních) z ní plyne. Z prostých rolníků můžete přeměnou dostat gangstery, břicháče. Ti jsou tu proto, aby znepříjemňovali život ostatním gangsterům v okolí. V městě totiž nejste sami. Ostatní gangy vám s přibývajícími levely provádí jen to nejhorší. Přišlo mi, že se hra chová docela lavinovým stylem. Jednu chvíli nevíte, kam dřív. Domy se bortí. Gangy vás drtí. Peněžní zásoby tenčí. Pokud přestojíte tuto chvíli, máte nějaký čas na to, abyste zmobilizovali síly. Porazit jen jeden gang trvá asi tak dvě hodiny. Jsou mise a je jich většina, kdy máte proti sobě gangů více. To je pak hra na dlouhé zimní večery. Problém je v tom, že hra není až tak magnetizující, že klidně vstanete od počítače a jdete spát. Překombinovanosti a výbuchů domů už bylo dost. Grafická stránka hry za to určitě nemůže. Vysoké rozlišení. Kulatoučká grafika, jakou známe už z Constructoru. Krásné výbuchy. Animace plné černého humoru. To je magnet. Velmi chytlavá hudba. Všechno je skvěle namluveno. Budete mít co dělat, abyste neskončili někde hluboko pod stolem, když vám kmotr zadává úkoly.

Je to asi v té překombinovanosti. Je vidět, že se toho dost změnilo o dob, kdy vyšel Constructor. Stále ale je orientace ve hře dost obtížná a v pokročilých levelech je toho na člověka moc. Hořící domy, bojující gangsteři, to všechno ohlídat je nad lidské síly. Tedy nebylo by, kdyby hra měla trochu přehlednější ovládání. Všechno se ale dá naučit, a proto tu je skvělý trainer.

Shrnu-li to, dostávám velmi kvalitní strategii, která má sice tu vadu, že je nepřehledná, ale stále by se podle ní mohli Constructor a jemu podobné přehlednosti učit. V pokročilých levelech už neděláte nic jiného než, že opravujete a bojujete s gangstery. Hru v podstatě nevnímáte. Škoda. Pokud jste měli rádi Constructora, pak vám hru doporučuji. Jestli máte rádi gangstery, pak by se vám mohla líbit. Ostatní ať si to pořádně rozmyslí.

EX[MIKE]



Hrádek: Tak hrad bych tu určitě nečekal!

HRATELNOST ---------- 73 %

- **Pro:** Černý humor, pěkná grafika. **Proti:** Nepřehlednost.
- **Firma:** Infogrames / Studio 3. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 32MB RAM, 6x CD-ROM. **Minimum:** P150, 32MB RAM, 4x CD-ROM. **Harddisk:** 140 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 1-4. **Grafická podpora:** D3D. **Jazyk:** anglický, německý, francouzský, italský.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **SimCity 3000.** 76 %. Třetí pokračování simulace města. Ex69.
2. **Street Wars.** 73 %. Zajímavá hra s gangsterskou tématikou. Ex71.
3. **Constructor.** 70 %. Trošku jiný pohled na simulaci města.

Manta: Tenhle stroj jsem si vyloženě oblíbil.

Wild Metal Country

Z hromady železa divný tank vylézá

Dobrý den, lidé. Uznávám, že se to může zdát poněkud neetické, že vás na tomto kursu bude vyučovat robot, ale věřte, že ve svém nitru jsem vždy toužil být člověkem a v každém případě jsem stál na straně lidí. Aktivujte své laptopy a připojte své mozkové čipy, neboť výuka právě začíná.

Jde o to, abych vás připravil pro boj. Pro boj proti automatickému obrannému systému ve hvězdném systému Tehric. Budiž. Jako robot toho vím o bojové strategii automatických systému opravdu hodně, takže věřím, že vám to k něčemu bude.

Začněme historií. Na začátku byla občanská válka, která před několika staletími zdevastovala Tehrický systém. Proto ho lidé opustili, neboť se stal neobyvatelným. Jediné, co v systému zůstalo a mohlo efektivně rozvinout svůj intelekt a schopnosti, byly automatické systémy - počítače a roboti.

Prosím, abyste si aktivovali menu "Historie", děkuji. Trvalo tisíce let, než se primitivní systémy rozvinuly do rozměrů, které bych neváhal nazvat novou rasou. Umělá inteligence doznala obrovského rozvoje, a tak se na třech planetách vyvinul velice aktivní umělý život, který se však především skládal z vojenské technologie. To bylo totiž to hlavní, co zbylo po lidech a co sloužilo počítačům jako vzor rozvoje. Není proto divu, že se zprvu jednoduchá obranná technologie proměnila v lovce a zabijáky, kteří začali trávit čas vymýšlením lepších způsobů boje a ničení. Inu, lidé jim byli vzorem.

A dostáváme se do současnoti. Jak všichni víte, jsme na palubě této lodi proto, abychom zahájili útok na Tehrický systém se všemi jeho planetami, s jediným cílem - dostat je všechny opět pod kontrolu. Důvod také všichni známe. Někde tam se totiž nachází minulost lidstva, která může přinést mnoho užitečného pro budoucnost. Tam dole jsou totiž technologie, o kterých možná nemáme ani ponětí. Leží tam tajemství, která je třeba odhalit. Jediným problémem, kvůli kterému jste tady vy, je, že v cestě stojí perfektní automatický obranný systém. Přestože budete při svém výsadku vybaveni nejmodernější technologií, může vám to být k ničemu, neboť těžko nyní s určitostí říci, s čím přijde protivník.

Výborně. Tohle bychom měli. Aktivujte složku "Výzbroj". Děkuji. Jak víte, útok nebude veden z oběžných drah planet, ale přímo na povrchu, kam budete přepraveni díky předem rozmístěným teleportům. Naši moudří generálové pomocí počítačů určili několik zón, vtipně ukrytých do rozlehlých kaňonů, ve kterých se nachází energetické bloky. O ty se v této válce povedou boje. Akce nebude provádět pěchota, ale vždy jeden tank, neboť to je jediný způsob, jak splnit misi bez většího rozruchu a hlavně nezapomeňte, že máme určitá technická omezení. Abyste v tom nebyli sami, pošleme vám dolů několik vrtulníků, aby vám shazovali munici. Ostatní již bude na vás.

Jak vidíte na svých monitorech, k dispozici bude každému z vás pět druhů tanků, ze kterých si můžete libovolně vybrat. Každý tank se hodí k něčemu jinému, takže doporučuji prostudovat technickou dokumentaci. Co se týče zbraní a střeliva, máte vcelku široký arzenál. V základech lze zbraně rozdělit do dvou skupin. První se týká všeho, co vystřelíte z vaší hlavně a druhá zase min nebo chcete-li bomb, jež každý tank může vyhazovat za sebe.

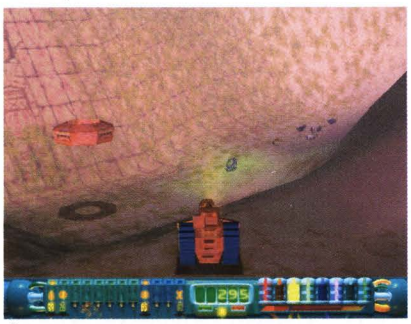
Tank se ovládá klasickým způsobem. Každý pás má vlastní náhon, kterým se můžete hnát buď vpřed nebo vzad. Laufem děla nelze pohybovat do stran, ale pouze nahoru a dolů. Rozhodně to však není na škodu. I tak se vám budou tanky ovládat vcelku bez problémů.

Povrch planet se skládá z údolí, zákrut a hor, při jejichž zdolávání vyzkoušíte síly svého stroje. V každém případě vás mohu ubezpečit, že při hledání energetických bloků najezdíte spousty kilometrů a může se stát, že již při třetí či čtvrté misi budete poněkud znudění. Dejte však pozor, aby vás určitá stereotypnost terénu a misí samotných příliš neotupila, protože protivník nikdy nespí (z toho důvodu, že je to stroj) a mohli byste špatně skončit.

Energetický blok: Právě se k němu blížím. Další do sbírky.

Kolize: Tak jsme se nějak rozkutáleli. Ale dostal jsem ho!

Teleport: Zde každá mise začíná i končí (pokud vás dříve nedostanou).



Údolí: Svět je plný hor a údolí.

Záře: Záře z energetických bloků mě vábí.

Pro lepší orientaci během misí je váš tank vybaven navigačním systémem, kde se zobrazují všechny důležité objekty, včetně teleportů a energetických bloků. Dávejte bedlivý pozor, protože občas se stává, že nepřátelské helikoptéry mohou přenášet energetické bloky z vaší blízkosti na lépe střežená místa. Některé bloky zase mohou být ukryty v nitru transportérů. Pokud získáte všech osm bloků v každé misi, přesuňte se do nejbližšího teleportu a my vás vytáhneme pryč.

Je vám vše jasné? Dobrá. Jsem si jist, že už jste se podobných akcí účastnili, a tak to pro vás nebude příliš obtížné. Jinou otázkou je, aby vám stereotypnost a občasná zdlouhavou misí nenahlodala intelekt, ale vždyť všichni víte, že se nyní ještě můžete rozhodnout. Vzhledem k tomu, kolik vaše rasa vede v celém vesmíru válek, není přeci problém jít umřít jinam.

EX[PAVEL ŽĎÁREK]

HRATELNOST ---------- 71 %

- **Pro:** Grafika, ovladatelnost tanku. **Proti:** Zdlouhavost misí, stereotypnost.
- **Firma:** DMA / Gremlin. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** PII - 300, 32 MB RAM, 3D akcelerátor. **Minimum:** P166, 16 MB RAM. **Harddisk:** 80 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 4. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** český.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

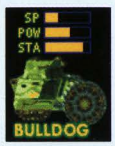
1. **BattleZone.** 89 %. Podobná a promakaná paráda.
2. **Uprising.** 72 %. Velice podobná tanková záležitost, která tu byla dříve.
3. **Wild Metal Country.** 71 %. Trochu nudná, ale jinak slušná hra.

Grafika: Nádherný výhled. V popředí já, vpravo energetický blok.

TANKY

Rhino. Tank doporučovaný současným velením. Vyniká vysokou rychlostí, slušnou odolností proti poškození a adaptabilitou v prostředí. Rhino kombinuje tradici s moderními technologiemi, je rychlý, ale ekonomický a obsahuje kvalitní technické vybavení. Je také vybaven seřízeným zbraňovým a zaměřovacím systémem pro optimální funkčnost.

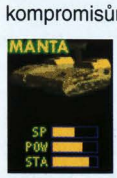
Bulldog. Jednoduše ovladatelný a kompaktní. Jeho propracovaný design ho ustanovil nejlepším strojem ve své třídě. Byl vyvinut přímo dle požadavků na moderní obrněnou bojovou jednotku, která má maximální operativní schopnosti, vysoké možnosti na bitevním poli a logickou stavbu. Bulldogovo vybavení je uživatelsky přátelské a přitom laciné. Obsahuje také obranný záchranný balíček.



Cheetah. Důkaz inovace a inteligentního inženýrství. Můžete si všimnout kreativního myšlení a kvalitní technologie, která byla u Cheetaha zkombinována tak, až o něm jeden z recenzentů prohlásil, že je "rychlý, bezpečný a sexy - radost ho řídit". Aerodynamický a stylizovaný podle představ zákazníka. Tento lehký obrněnec využívá real-timový zaměřovač a lokalizační systém cíle, stejně jako harmonizované elementy zbraňového systému. Kdykoliv do něj usednete, můžete si být jisti, že každá cesta bude dobrodružstvím.

RoadRunner. RoadRunner je nový stroj, který nabízí zábavu a oduševnělé řízení, přičemž splňuje všechny požadavky současné armády. Kombinuje sofistikovanou stylizaci s vysokým stupněm ekoničnosti, praktičnosti a bezpečnosti. Dále nabízí zákazníkům svobodu v pohybu, ochraně a palebné síle. Tento precizní výrobek se výborně drží silnice.

Manta. Pro ty, kteří dávají přednost kompromisům je Manta to pravé: slušná pohyblivost, technická kvalita každého detailu a rychlý motor. Zákazníci si především oblíbili extrémně nízký profil stroje, nízkou úroveň poškození na nepřátelské území v každém počasí, ve dne i v noci. Jeho přesně vyvážená navigace a zbraňové systémy neomezí stroj ve vysoké rychlosti a v úspěšném plnění misí i v těžce bráněných oblastech. Celkově je vhodný pro zábavné získávání zkušeností.



High Heat Baseball 2000

Co takhle úder baseballovou pálkou, kámo?!

Pálka: Připravte se na odpal. Už je to jen na vás.

Po skončení Mistrovství světa v ledním hokeji se jistě mnozí z vás třesou touhou taky někde ukázat, jaký sportovní duch ve vás dříme. Nu což, na této straně pro vás máme variantu, jak udělat kariéru ve světě baseballu. EA Sports zatím totiž bohužel nestačili zareagovat na časté úspěchy českého hokejového týmu, a tak hra "Czech Ice Hockey Team: Champions of the 20th Century" existuje jen v našich snech. A když se tak koukám na světové hokejové projekty (ať již Gremlinů či EA), tak mám pocit, že i kdybychom vyhrávali rok co rok, nějaké větší pozornosti se v hokejových simulacích patrně nedočkáme. Když to vidím (např. v takovém Actua Ice Hockey, jež bylo věnováno Olympiádě v Naganu, se poněkud pozapomnělo na Haška), tak mám chuť vzít baseballovou pálku a...

...jít si zahrát baseball. Vážení přátele, vítejte! Toto je recenze na nový počin společnosti 3DO, který nese název High Heat Baseball 2000. HH Baseball 2000 má nejen dlouhý název, ale i velké ambice na nejlepší baseball s přídomkem 2000. Nebere si totiž žádné servítky a nemá respekt ani před hrou Triple Play 2000. Je prostě nejlepším baseballem, jaký na trhu naleznete. Grafické zpracování je na úrovni a plně podporuje fantastickou hratelnost. Hráči se na první pohled zdají o něco hůře vykreslení než např. u Triple Playe, ale když se rozhýbou, pak budete mrkat. Spousty gest a pohybů z nich dělají něco víc, než jen ubohé nástroje vaší sportovní vůle.

Otočím-li své krvavé oko na AI alias umělou inteligenci počítače, zamrazí mě v zádech. Zde odvedli autoři výbornou práci, neboť počítači to skutečně pálí, a pokud jste na tom s baseballem tak jako já, bude si s vámi dělat, co si zamane. Budete se třást na metách hrůzou, co vám soupeř asi tak zase vyvede. Ale až se trochu osmělíte, budete mít šanci mu to vrátit, neboť HH Baseball 2000 obsahuje slušné množství vychytávek, kterými budete moci svého soupeře nachytat. Točené míče, prudké míče, zásah pálkaře a další varianty nadhozu vám umožní rozvinout strategický boj, jenž vám bude drásat nervy snad jen o něco méně než finálový zápas českého hokejového týmu proti Finsku (to bylo tedy skutečně na mrtvici).

Hrajete-li baseball o něco profesionálněji než já nebo sledujete-li pravidelně všechny televizní přenosy, evidujete-li si statistiky a Homerun pro vás neznamená běh Homelessáka na 300 metrů, pak oceníte i přemíru statistik a tabulek sestav, do kterých budete moci šťourat a svým způsobem tak vlastně "manažerovat" svůj tým. S ním totiž, kromě klasických Exhibition či populárních Homerun Derby, můžete procházet i několik sezón a vypracovat se až do AA league. Po celou dobu můžete hráče nakupovat i prodávat, a tak se hra rozvíjí až do rozměrů, o kterých se jistě nejednomu baseballovému fandovi po nocích zdávalo.

S čistým svědomím vám tak mohu prohlásit, že HH Baseball 2000 je hra hodná doporučení. Jste-li však hráčem začátečníkem, bude pro vás lepší volbou Triple Play 2000, které má v určitých ohledech lepší animace a je přeci jen jednodušší.

EX[PAVEL ŽĎÁREK

HRATELNOST ---------- 92 %

- **Pro:** Hratelnost, nápady, zpracování, zábavnost, realističnost. **Proti:** Horší grafika než v konkurenční Triple Play 2000.
- **Firma:** 3DO. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM. **Minimum:** P133, 16 MB RAM. **Harddisk:** 50 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 2. **Počítačů:** 8. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

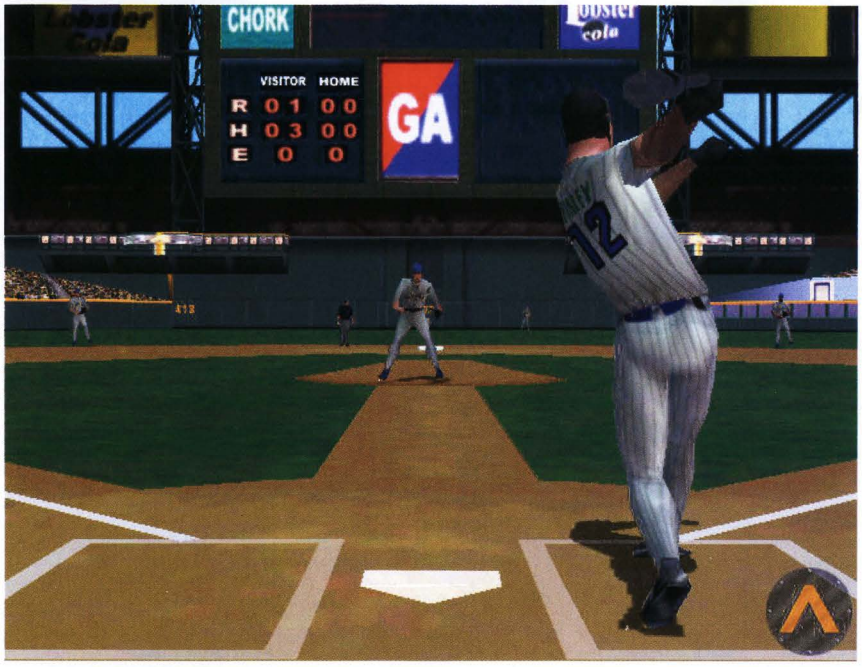
NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **High Heat Baseball 2000.** 92 %. Velice kvalitní a propracovaný baseball.
2. **Triple Play 2000.** 81 %. Málo překvapení v tradičně dobré sérii od EA Sports.
3. **Microsoft Baseball 2000.** 78 %. Překvapující úspěch Microsoftu.
4. **Hardball 6 - 2000 Edition.** 42 %. Hardball to opět nevyhrál.

Out: Bude to out, nebude to out? Safe!

Triple Play 2000

Baseball konce století od EA Sportu



Odpal: Nedílná součást každého baseballu.

Sjarem přichází na vaše tělo zvláštní chutě. Padá z vás tíha zimy, buňky bují a vy toužíte po pohybu. Tuto touhu lze využít různě. Někdo vyrazí do lesa pronásledovat blondýnky v přiléhavých trikotech a vyzývavých minisukních, někdo vezme puk a hokejku a jde napodobovat Pateru či Ručínského, někdo vezme svého prcka (rozumějte dítě) a jde si zahrát na honěnou, no, a někdo (konečně se k tomu dostáváme) usedne před monitor počítače a v touze po sportu a pohybu nahodí svého elektronického miláčka, do mechaniky vloží CD Triple Play 2000, kšiltovku přitáhne více do čela, odplivne si a začne hrát baseball (toto souvětí je dlouhé a je určeno běžcům na dlouhých tratích).

Znáte to. Nejsem sice expertem na baseball, ale sportu se nevyhýbám. Kde se běhá, míčem střílí, tam se Pavel rychle pílí. A ač nejsem skinhead, sáhl jsem po baseballové pálce, spolkl dávku testosteronů a vnořil se do nitra nového sportíku od EA Sports.

Co mě překvapilo jako první, byl zvuk po odklepnutí volby. Zdálo se mi to nebo je to ten samý úder jako v NHL 99? Ha, toto asi není nejlepší začátek recenze, která se rozhodla být veskrze pozitivní a kladnou. Tak jinak.

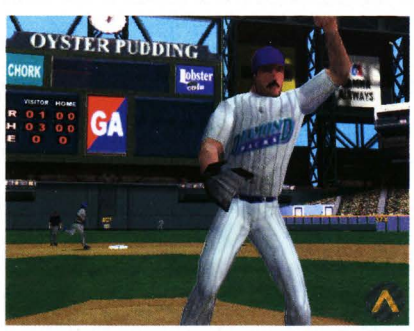
Triple Play 2000 je pokračováním hry Triple Play 99. Ta byla pokračováním jiné hry, a to, tuším, že Triple Play 98. Všechny tyto hry měly společné téma, a tím byl baseball. Když se tak zpětně dívám, mám pocit, že Excalibur toho o baseballech nikdy příliš nenapsal. Ono to bude asi tím, že to přeci jen není zdomácnělá hra. Kam se hrabe na fotbal či hokej? Nicméně, faktem zůstává, že má něco do sebe. Jak baseball samotný, tak Triple Play 2000.

Grafika je bezvadná a hratelnost nemá chybu. Až snad na drobný detail v případě pokusů o nahození míče, kdy to občas lehce zaskřípalo, ale spíše jde o věc cviku. Samotný způsob nahazování je proveden kvalitně. Možných úderů (jak při nadhozu, tak i odpalu) je vcelku dostatek, ale zase jich není tolik, aby to mohlo kohokoliv odradit. Do hry se dostanou i takoví baseballoví začátečníci jako jsem já nebo Ferda Mravenec. Zpracování je tudíž výborné, zábavnost vysoká, obtížnost volitelná a nabídka pestrá.

Vybírat totiž můžete z množství týmů, ve kterých najdete všechna aktuální jména a statistiky někde skutečně žijících a hrajících hráčů. Zde, jako vždy, EA nezklamali. Kvalitativně se zvedlo zejména grafické zpracování, jenž by se dalo přirovnat k NBA 99. Hráči se nejen realisticky pohybují, ale je zde vidět i mimika tváře. Co je trochu zarážející, je pomalý pohyb běžců od mety k metě, ale to se dá překousnout.

Triple Play 2000 je kvalitní baseball vhodný především pro laiky, začátečníky a sportovní antitalenty. Bohužel je však příliš podobný předchozímu dílu, což je tak jediný důvod, proč nelze dát vyšší hodnocení.

EX[PAVEL ŽĎÁREK



Znamení: Tak hoďte mi ten míč, vy sobci!

Radost: Vyhráli jsme! Hurá!

PRAVIDLA BASEBALL

Baseball je hra pro dvě mužstva. Hraje se na hřišti, které se skládá především ze čtyř met, mezi kterými je místo pro nadhazovače. Zatímco je jedno mužstvo rozmístěno v prostoru za metami a nadhazovač stejného týmu stojí připraven ve středu hřiště, první hráč protivníka stojí u čtvrté mety na pálce. Nadhazovač má za úkol nadhodit tak, aby míč letěl správně, nicméně jeho snahou je, aby byl neodpalitelný. To je jeden ze způsobů, jak protivníka "vyoutovat". Pokud pálkař míč odpálí, zahodí pálku a snaží se doběhnout na první (popř. další) metu dříve, než jakýkoliv hráč soupeře míč na tuto metu dopraví. Pokud je hráč na metě dříve než míč, zůstane tam a na jeho místo nastupuje další hráč týmu. Účelem týmu na pálce je dostat co nejvíce hráčů zpět na čtvrtou metu. Když je odpálený míč dopraven na metu dříve, než tam pálkař doběhne (nebo jakýkoliv další hráč při přesunu), jedná se o out a hráč musí z kola ven. Další verzí outu je, když nahazující tým chytí míč rovnou ze vzduchu. Specialitkou je pak tzv. Homerun, kdy pálkař odpálí míč za hranice hřiště. Pak mu nic nebrání proběhnout přes všechny mety.

HRATELNOST 81 %

- **Pro:** Statistiky hráčů, hratelnost, grafika. **Proti:** Žádná podstatná vylepšení.
- **Firma:** EA Sports / Electronic Arts. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM. **Minimum:** P160, 32 MB RAM. **Harddisk:** 50 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 2. **Počítačů:** 8. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **High Heat Baseball 2000.** 92 %. Velice kvalitní a propracovaný baseball.
2. **Triple Play 2000.** 81 %. Málo překvapení v tradičně dobré sérii od EA Sports.
3. **Microsoft Baseball 2000.** 78 %. Překvapující úspěch Microsoftu.
4. **Hardball 6 - 2000 Edition.** 42 %. Hardball to opět nevyhrál.

Seznam návodů

v časopisech Excalibur

292 strany
190 Kč

I když je časopis Joystick v návodech nedostižný, přesto vyšlo v časopise Excalibur mnoho výborných návodů. Proto vám nabízíme seznam návodů, které je možné získat za výhodnou cenu 20 Kč za číslo. Excalibur Classic stojí 190 Kč.

1944 Across the Rhine	Ex 50	Discworld	Ex 51	Hero's Quest 2	Classic	Noctropolic	Ex 55	Space Quest 6	Ex 52
7 dní a 7 nocí	Ex 39	Dizzy	Classic	Hired Guns	Ex 27, 28, 29, 31	Nosferatu the Vampire	Classic	Speedball 2	Classic
Agent Mlíčňák	Ex 50	Dizzy 2	Classic	History Line	Ex 17	One Must Fall 2097	Ex 44	Spider Man	Ex 39
Alien Virus	Ex 58	Dracula Unleashed	Ex 29	Hook	Ex 13	Operation Stealth	Classic	Stonekeep	Ex 54, 55
Alone in the Dark	Ex 16	Dragon Sphere	Ex 33	Hundra	Classic	Pandora Directive	Ex 58	Startrek: Borg	Ex 59
Alone in the Dark 2	Ex 27	DragonStone	Ex 41	Inca	Ex 22	Panzer Commander	Ex 68	Strike Force Harrier	Classic
Alone in the Dark 3	Ex 43	Dragon's Lair	Ex 34	Inca 2	Ex 22	Paradroid	Classic	Supermacy	Classic
Angel Devoid	Ex 55	Dragon's Lair 1	Classic	Indiana Jones 1	Classic	Peppers Adventure in Time	Ex 32	Super Cars	Classic
Arena - the Elder Scrolls	Ex 28, 29	Driller	Classic	Indiana Jones 2	Classic	Persian Gulf Inferno	Classic	Světák Bob	Ex 24
Amazon Quardians of Eden	Ex 26	Diablo	Ex 59	Indiana Jones 3	Ex 11, 20	Plan 9	Ex 13	Swigridova kletba	Ex 61
Ataristův protiútok	Classic	Doom	Ex 25	Indiana Jones 4	Ex 12, 15	Perihelion - the Prophecy	Ex 28, 30	Switchblade	Ex 16
Azrael's Tear	Ex 58	Duke Nukem 3D (editor)	Ex 60, 61	Infiltrator	Ex 15	Phantasmagoria 2	Ex 59	Syndicate	Ex 23
A-10 Tank Killer	Classic	Dune	Ex 17	Ishar 2	Ex 21, 34	Police Quest 3	Ex 26, 27	Syndicate Wars	Ex 59
Barbarian	Classic	Dune 2	Ex 17	Ishar 3	Ex 32	Police Quest 4	Ex 25	Synnergist	Ex 57
Battle Command	Classic	Dungeon Keeper	Ex 68	Joe Blade	Ex 15	Powermonger	Classic	The 7th Quest	Ex 21
Belegost	Classic	Dungeon Master	Classic	Journeyman Project	Ex 40	Populous 2	Ex 11	The Dig	Ex 53
Beneath a Steel Sky	Ex 42	Dylan Dog	Ex 12	K240	Ex 35	Prince of Persia 2	Classic	The Elf	Classic
Bioforge	Ex 46	Eco Quest 2	Ex 17	King's Quest 1	Ex 51	Prisoner of Ice	Ex 50	The Elk Moon Murder	Ex 58
Black Crypt	Ex 15, 16	Ečstatica	Ex 48	King's Quest 2	Ex 54	Příhody Robina Hooda	Ex 11	The Great Escape	Classic
Black Dahlia	Ex 68	Eidolon	Ex 15	King's Quest 3	Ex 21	Pyjamarama	Classic	The Neverhood	Ex 62
Blinky's Scary School	Ex 21	Elite	Classic	King's Quest 6	Ex 15	Queen: The eYe	Ex 68	The Rise of the Dragon	Classic
Blue Force	Ex 26	Elvira	Classic	Lands of Lore 2	Ex 68	Quest for Glory 4	Ex 25	The Settlers	Ex 42
Brutal: Paws of Fury	Ex 50	Elvira 2	Ex 13	Last Dynasty	Ex 52	Railroad Tycoon	Classic	Tejemství Oslího ostrova	Ex 32
Cadaver	Classic	Enchanter	Ex 20	Last Ninja 2	Ex 11	Ravenloft	Ex 31	Targhan	Ex 15
Cadaver 2	Ex 13	Enigma Force	Classic	Laura Bow 2	Ex 17	Ravenloft 2	Ex 55	Tarzan	Ex 12
Castle Master 1	Classic	Fillets	Ex 68	Legacy	Ex 19	Realms of the Haunting	Ex 62, 68	Theme Park	Ex 58, 56
Cauldron 2	Classic	Equinox	Classic	Legends of Valour	Ex 17	Retribution	Ex 40	Three Weeks In Paradies	Classic
Cesta Tmou	Ex 34	Eye of Beholder	Ex 11, 12, 13	Legend of Kyrandia	28	Return of the Phantom	Ex 21	Thunderbirds	Ex 13
Civilization 2	Ex 61	Eye of Beholder 2	Ex 13, 15	Legene of Kyrandia 2	Ex 23	Return to Zork	Ex 20	Thunder Cats	Classic
Clouds of Xeen	Ex 38	Falcon	Classic	Leisure Suit Larry 2	Classic	Rex 1, 2	Classic	Total Recall	Classic
Clystron	Ex 26	Fascination	Ex 20	Leisure Suit Larry 3	Ex 11	Ringworld	Ex 17	Tomb Raider	Ex 58
Codename Iceman	Ex 20	Feud	Classic	Leisure Suit Larry 4	Ex 12	Ripper	Ex 60	Tubra Ubra 2	Ex 62
Colonization	Ex 48	Fighter Bomber	Classic	Leisure Suit Larry 6	Ex 23	Robinson's Requiem	Ex 51	Tusker	Classic
Colony	Classic	Flight of the Amazon Queen	Ex 50	Leisure Suit Larry 7	Ex 59	Rogue Trooper	Ex 11	UFO	Ex 30
Companions of Xanth	Ex 25	Flashback	Ex 16	Little Bit Adventure	Ex 47	Rome	Ex 15	Ultima 1	Ex 51
Conan the Cimerian	Ex 12, 16	Flying Nightmares	Ex 52	Lost Eden	Ex 47	Saboteur	Classic	Ultima 2	Ex 54, 56
Congo the Movie	Ex 55	Fragile Alegiance	Ex 59	Lost in Time	Ex 23	Sam & Max	Ex 22	Ultima 7	Ex 60, 61
Conquest of Camelot	Ex 20	Full Throttle	Ex 45	Lure of the Remptress	Ex 13	Sensible World of Soccer	Ex 61	Ultima 8	Ex 59
Countdown	Ex 12	Future Wars	Classic	Machiavelli the Prince	Ex 49	School Daze	Ex 21	Ultima Underworld 2	Ex 16, 17
Chaos Strikes Back	Classic	F-19 Stealth Fighter	Classic	Maniac Mansion	Classic	Screamer	Ex 57	Universe	Ex 36
Creatures	Ex 16	F-29 Retaliator	Classic	Maniac Mansion 2	Ex 19	Shadowcaster	Ex 22	Veil of Darkness	Ex 17
Cruise for a Corpse	Classic	Gabriel Knight	Ex 24	Master of Orion 2	Ex 62	Shadow Fire	Classic	Vendeta	Ex 36
Daedalus Encounter	Ex 45	Gabriel Knight Mystery	Ex 53	Metal	Ex 12	Shadow of the Beast 1	Classic	War in Middle Earth	Classic
Daggerfall	Ex 60	Gateway	Ex 17	Might & Magic 5	Ex 22	Shadow of the Beast 2	Classic	Warcraft	Ex 51
Dam Busters	Classic	Gateway 2	Ex 20	Misja	Ex 12	Shadowworlds	Ex 15	Waxworks	Ex 15
Damocles	Classic	Gobliiins	Ex 13	Monkey Island 1	Ex 11, 12	Shannara	Ex 53	Ween	Ex 19
Dan Dare 2	Classic	Gobliiins 3	Ex 16, 25	Monkey Island 2	Ex 12	Sherlock Holmes	Ex 15	Willy Beamish	Ex 21
Darkmere	Ex 32, 34, 35	Gordian Tomb	Ex 12	Mortal Kombat 2	Ex 42	Simon the Sorcerer	Ex 29	Wizardry 7	Ex 21, 23, 24
Dark Man	Classic	Heart of China	Ex 11	Mortal Kombat 3	Ex 52	SimSafari	Ex 68	X-COM 3	Ex 62
Dark Side	Classic	Head over Heels	Ex 11	Myst	Ex 32	Space Quest 1	Classic	Xenomorph	Classic
Death Game	Ex 39	Heimdall 2	Ex 52	Nascar Racing	Ex 58	Space Quest 2	Classic	Yie ar Kung-Fu	Classic
DeathKeep	Ex 60	Hero's Quest	Classic	Neuromancer	Classic	Space Quest 4	Ex 21	Yolkfolk Dizzy	Ex 20
Death Wish 3	Ex 15			Nobby	Ex 24	Space Quest 5	Ex 17	Zombie	Ex 13

Kromě časopisů nabízíme mimořádně výhodnou **CD-ROM SÉRII**, plnou nejlepších demoverzí her pro Vaše PC. 12 kusů Excalibur CD-ROM stojí pouze 480 Kč, jedno CD tedy vyjde na 40 Kč! Taková nabídka se jen tak nevidí!

Jak časopisy nebo CD objednat?

Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do „Zprávy pro příjemce" napište za jaká čísla platíte (např. Ex 20-40, Classic, CD-ROM série) a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočtěte ještě 20 Kč. Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou.

dotazy: tel. **02 / 66 71 23 15 - 6** mezi 9. a 15. hodinou

UVEDENÁ NABÍDKA PLATÍ DO KONCE LISTOPADU 1998.

FOTO: ARNY FREYTAG.

EXCALIBUR
PLAYBOY

Copyright © Blizzard Entertainment, 1999

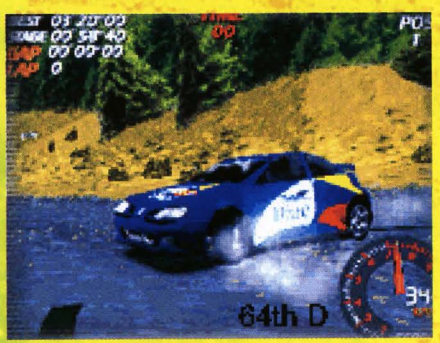
MIMOZÁJEM

Proč kupovat tyto hry, jsou-li jiné lepší?

Tak jste se prokousali až k části, kde na vás číhají ty horší z her současného trhu, které si nezasloužily vlastní recenzi nebo jsme namísto nich dali prostor jiným - lepším. Excalibur se totiž zaměřuje na kvalitní hry a nabízí vám zajímavé srovnání her. Orientace je tudíž konečně tak snadná, jak jen může být. Ve vlastním zájmu se proto vyvarujte utrácení našetřených peněz za následující tituly, protože byste toho později pravděpodobně litovali. Ptáte se, proč tedy tyto hry nepřeskočíme a nedáme místo lepším? Odpověď je na snadě. Chceme totiž, abyste v Excaliburu nalezli přehled o všech hrách - dobrých i špatných.

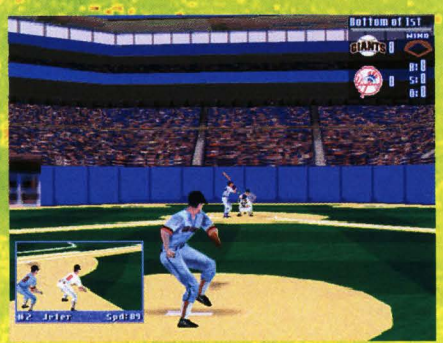
Pozor! Ne všechny hry v této rubrice musí za každou cenu patřit do koše, vedle něhož se nacházejí. Většinou ale k němu mají blízko.

East Front 2 *(TalonSoft).* Velice úzce zaměřená strategie 2. světové války, která osloví jen ty nejfanatičtější hráče, kterých ale nebude mnoho. (Hratelnost: 67%)



V-Rally *(Infogrames).* Závodní hra, za kterou stojí Sega a která bohužel v dnešní konkurenci neobstojí. Stereotypní, a nezábavné, nic nového. (Hratelnost: 43 %)

Guardian of Destiny *(Cryo).* Francouzi vymysleli zajímavý nápad na akční hru plnou magie a nadpřirozena. Nějak se jim to ale vymklo z rukou. (Hratelnost: 53 %)



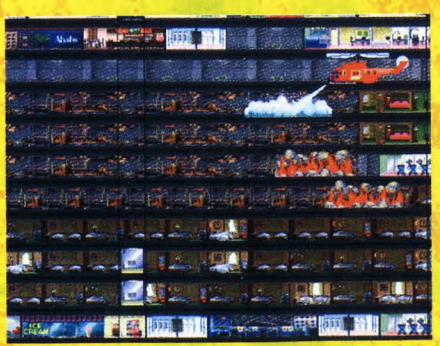
Hardball 6 *(Accolade).* Další baseball v řadě Hardballů, který se nepovedl tak, aby jste mu museli dávat přednost před konkurencí. Snad příště. (Hratelnost: 44 %)

Airline Tycoon *(Infogrames).* V německu se rozhodli, že se také vrhnou na Tycoony. Jejich letecký pokud bohužel dopadl tak napolovic. (Hratelnost: 51 %)

Blaze & Blade *(THQ).* Japonské RPG, jenž poněkud podceňuje hráčovu inteligenci. Žádné nové nápady a příběh nestojí za řeč. Nebrat! (Hratelnost: 21 %)

Shattered light *(Catware).* Procházení krajinou jak za starých časů. Jenže toto RPG s sebou přináší i technické zpracování starých časů. Slabé. (Hratelnost: 34 %)

Puma Street Soccer *(Sunsoft).* Milovníci fotbalu pozor! Nápad se zpracováním pouličního fotbalu je zajímavý, ale ne v tomto balení. Nuda. (Hratelnost: 36 %)



Yooth's Tower *(Sega PC).* Něco, co už tu hodně dávno bylo. Co to tady znovu dělá? A proč? Za co? Já to nechci! Možná před 2-ma lety, ale teď? (Hratelnost: 37 %)

rubriku připravil Pavel Ždárek

MIMOZÁJEM

Proč kupovat tyto hry, jsou-li jiné lepší?

Actua Ice Hockey 2

Další pokus Gremlinů vyřadit EA Sports v Play Off

Druhá třetina zápasu mezi Gremliny v žluto-zelených a EA Sports v červeno-bílých dresech začíná. Po úvodní části zápasu je stav 0:2. Domácí mají na ledě svého nováčka Actua Ice Hockey 2 a hodně na něj vsází, zatímco EA staví svoji osvědčenou formaci NHL 99. Kapitáni obou mužstev právě přijíždějí na buly a hlavní rozhodčí Excalibur se připravuje na vhození puku. Bum! A už se tak stalo.

AIH2 (což je zkratka názvu tohoto hokeje) začíná ofensivně a vede první zteč na branku NHL. Ale auha. Zatímco se tým Gremlinů snaží zapůsobit na diváky zkomolenými jmény hráčů a i ligy (GHL namísto NHL), EA či spíše NHL 99 bez problémů kontruje přesnou databází všech jmen hráčů a mnoha dalšími přesnými faktografickými údaji, které mají diváci v oblibě. Takže bohužel. Tento útok byl zastaven již na modré čáře a publiku se to nelíbí a píská. Tady je vidět, že občas je třeba investovat do licence.

A pozor! Přes červenou čáru přejíždí útok NHL. Co na tom, jestli se jmenujete Hasek nebo Hesek (stejně je to ve skutečnosti Hašek, takže co?)? Zda-li je u jména hokejisty fotografie náhodného kolemjdoucího nebo usměvavý model? Důležitá je hratelnost. Tady se u Gremlinů snažili. NHL 99 ale posadila laťku hodně vysoko. AIH2 nepřeskočil, ale minimálně doskočil. Uznávám, že v tomto ohledu by mohlo dojít ke sporům. Já jsem toho názoru, že od původního týmu (mám na mysli Actua Ice Hockey) se Gremlini poučili z chyb, a tak AIH2 nabízí slušnou porci hratelnosti. Ale podívejme se na věc detailněji. Máme na to čas, neboť hra se právě přelévá od jedné modré čáry k druhé a zápas je v tomto momentě vyrovnaný.

Po úspěchu/neúspěchu AIH u Gremlinů zasedli a udělali poradu. Na základě toho je u AIH2 motion capturing několikanásobně lepší, a to až do takové míry, že - moment, střela na branku NHL... góóól... a už je to 1:2 - by u EA Sportu měli zpozornět. Ovšem jedna vlašťovka jaro nedělá a zatímco pohybu hráčů jsou kvalitní a realistické, zábava z hraní je spíše zábavou nekvalitní a simulovanou. Zatímco se AIH vyznačoval malou padavostí gólů, respektive obtížnou porazitelností soupeře, AIH2 vám předkládá gólové hody. A znáte to. Když je něčeho moc, tak se to přejí. Na druhou stranu se v AIH2 nachází nějaké ty herní vychytávky, které v NHL 99 vůbec nenajdete. Lepší možnosti taktizování ve vlastní třetině a další herní překvapení jistě osloví mnoho diváků po celém světě.

A zpět k zápasu. NHL právě útočí. Že by pokus prorazit komentářem? NHL je v této oblasti uznávanou kapacitou, ale ani AIH2 na tom není tak špatně. I když jen na první poslech. Ono je zajímavé to, co se line z úst pánů komentátorů (bohudík, můj komentář je daleko zajímavější, že?!), ale jen když to slyšíte poprvé, popř. podruhé. Po desáté už to nějak není ono. A nejen, že se komentář opakuje v několika zápasech za sebou (to by nebylo až tak nepochopitelné), ale on se opakuje i v jednom zápase. A tak, přestože komentář NHL 99 není nepřekonatelný, zůstal i tentokrát nepřekonán.

Takže pozor. Závar před brankou AIH2, brankař padá... góóóóóóól. Je to tady. NHL 99 zvyšuje vedení.

Takže si to pomalu shrňme, neboť do konce druhé třetiny zbývá jen pár minut. AIH2 předvedlo zajímavý výkon, který v několika ohledech (animace hráčů na ledě, taktika) převedl dobrý moderní hokej. NHL 99 vychází z dlouhodobé tradice a využil léty osvědčených triků. To se nakonec ukázalo jako rozhodující. Když přihlédneme k tomu, co Gremlini předvedli v AIH, pak je jejich počin nejen milou snahou, ale i skutečným vykročením kupředu. Na špičku to zatím nestačí, ale jednou by mohlo. Vezmete-li v potaz, že tenhle hokej vyrobila firma nehokejového národa, jakým britové bezpochyby jsou, pak je potřeba před jejich výkonem smeknout klobouk. I když - Actua Soccer 3 se jim taky příliš nepovedl, a to Anglie nehraje špatný fotbal!

Závěrečná siréna ukončila druhou třetinu. Jak zápas dopadne si musíme počkat do závěrečné třetiny, ale po 40-ti minutách je stav 1:3.

PAVEL ŽĎÁREK

HRATELNOST ---------- 58 %

MIMOZÁJEM

Proč kupovat tyto hry, jsou-li jiné lepší?

Live Wire

Jste mentálně postiženi? Tak čtěte dál...

Člověk až někdy netuší, co vše se může zrodit ve světě počítačových her. Někdy je to díky tomu, že hra je příliš dokonalá na to, aby se tomu dalo věřit a jindy zase díky tomu, že při prvním (dokonce i druhém) pohledu na hru se chce člověku vyvrhnout veškerý obsah jeho vnitřností na klávesnici počítače. V mém případě by to byl smažák s hranolkama, ale to zde nebudu rozvádět, protože to není důležité. Raději vám řeknu, o čem tato hra je. O ničem! Tato hra totiž příběh nemá. No schválně! Za domácí úkol si vymyslete příběh k tomu, co teď budu popisovat.

Na začátku hry se podíváte na poněkud odpudivé intro, kdy kamera přelétává nad dětským pokojem a vše snímá pohledem, kterým se na něj nejspíš dívá dítě školkou povinné ve své představivosti, tj. hračky se hýbou, v akvárku plavou žraloci, rodiče jsou mrtví atp. Toto intro je ale v něčem důležité. Ukazuje vám místa, kde se hra bude odehrávat. Pak již začne hra samotná. Žádné menu, kde si budete moci navolit obtížnost, počet hráčů či ovládání, se nekoná. Zřejmě to autorům přišlo zbytečné. Nejdříve přijde chvíle vyděšení, protože se díváte na hrací plochu tvořenou hafem čtverečků, na kterých se občas vyskytne nějaká textura či objekt. Prvotní myšlenka, která vám vyvstane na mysli bude: „Hele nějaká mutace Pacmana!“. Pak ale zjistíte, že to ani náhodou není pravda. Velmi jednoduše řečeno - mezi čtverečkama jsou cestičky, po kterých se pohybujete a necháváte za sebou barevnou stopu. Pokud touto stopou „obklíčíte“ nějaký čtvereček, je váš. Hráči jsou na oné ploše čtyři a navzájem si můžete čtverečky krást (nevím jak, ale když je kradli oni mě, tak to asi půjde). Cílem hry je samozřejmě obsadit co nejvíce políček. Mezi normálními políčky se také nacházejí tzv. bonusové - to když odhalíte kousek obrázku nějakého discofila.

Kromě vás a vašich protihráčů jsou na hrací ploše také všelijaké potvůrky, které vám po intimním setkání s nimi uberou trochu té energie. Občas po cestě najdete nějakou tu zbraň, kterou můžete znepříjemnit život nějakému soupeřovi a nebo

turbo, které vás na chvíli o něco popožene (pak se ovšem postavička stává zcela neřiditelnou, takže je to vlastně k ničemu).

A to je vše přátelé. Nic víc se kromě odpudivé grafiky (absolutně netuším, k čemu hra potřebuje 3D akcelerátor...) a prapodivného zvuku (o hudbě ani nemluvě) se nekoná. Vysloveně drzostí je „předmenu“, které se vám ukáže před samotným spuštěním hry a dovolí vám navolit vizuální efekty, které hra použije. Nic proti, ale linear filtering, texture ditherting, antialiasing, gouraud triangles, z-buffering nebo komprese textur u téhle hry není potřebná, protože se s tím ani nesetkáte.

Teď vidím hafo lidí, jak vykřikují, že tahle hra je třeba pro malé děti. Jestli jim chcete ještě více snížit inteligenci (již tak dost pochroumanou tím, že se o ně nestaráte a dáváte je do školek nebo posadíte před televizi), tak jim tuhle hru kupte. Já osobně jí otestoval na své šestileté sestřence, a ta mi po deseti minutách řekla, že takovou blbost hrát nebude. A to snad mluví za vše, ne?

BTW: Firma, co tohle splácala, se jmenuje The Code Monkeys. Ale já bych řek, že to spíš byly cvičený opice.

MISTIC JOE

HRATELNOST ---------- 25 %

Excalibur

v přípravě

Podívejme se na tvář připravovaných her a utvořme si první dojem.

Z E3 na G3

Na letošní výstavě E3 v L.A. bylo předvedeno 1900 her!

Jako každý rok se i letos 13. - 15. května v Los Angeles konala největší světová výstava elektronické zábavy na světě. Excalibur samozřejmě nemohl takovouto událost nechat bez povšimnutí, a proto pro vás připravil přehled těch nejzajímavějších titulů, které byly předváděny u stánků předních světových výrobců a distributorů. Takže vzhůru na E3!

Tři „pecky" od Novalogic

Tři nové tituly, všechny tři od Novalogicu a všechny tři využívající nejnovější 32-bitový voxel (volume pixels) systém renderování. Vliv tohoto systému bude patrný zejména ve hře Delta Force 2, kterou budou moci hráči porovnat s prvním dílem. O něco menší zřetelný rozdíl pak bude u dalších dvou titulů, kterými jsou Armored Fist 3 (tankový simulátor) a Comanche 4 (simulátor vrtulníku). Voxel systém má menší nároky na natahování z harddisku a méně zatěžuje RAMku, což v praxi znamená, že hra běží rychleji, a to i na méně nadupaných strojích.

Delta Force 2 představí kromě kvalitních atmosférických efektů (déšť, sníh, mlha - vše bude mít vliv na hru samotnou) také nové zbraně (např. ruská harpuna, kterou užijete v podvodních misích apod.), nové efekty a nebude chybět ani podpora multiplayeru.

Armored Fist 3 i Comanche 4 pak prošli několika zásadními vylepšeními, které by se měly odrazit především ve větší realističnosti pohybu bojových strojů.

Kromě těchto tří her Novalogic na E3 představila vesmírný bojový simulátor Tachyon: The Fringe, který využívá enginu, jenž byl použit ve hře F-22 Lightning 3. Co se náplně her týče, mělo by jít o cosi v duchu Privateera. Čeká vás tudíž plnění vesmírných misí, vylepšování svého stroje a nákup nových zbraní. Zábava by měla být podepřena kvalitní grafikou. Komu by to nestačilo, může opět počítat s propracovaným multiplayerem.

Prince z Persie se vrací

Pryč je hopsání v 2D prostředí. Zatlačme slzu a přivítejme třírozměrného prince, jenž přichází v závěsu za Larou Croft. Vedle něj kráčí muž v klobouku, aha, již ho poznávám. Trojrozměrný Indiana Jones pátrající po Infernal Machine. Ale zaměřme svou pozornost na našeho Prince. Co s ním zažijeme v nových dobrodružstvích?

Samozřejmě to bude boj. Prince ovládá tři základní údery - zleva, zprava a shora - a jeden kryt. V arsenálu zbraní lze objevit několik typů mečů, hůl, šipky aj. Nechybí ani dobře známé lahvičky s nápoji, které tu dodají zdraví, tu zneviditelní, tu umožní létat apod. Pokud se strachujete, že ve hře chybí oblíbené pasti a nástrahy, tak vás mohu uklidnit, že o nic nepřijdete.

Zajímavý je způsob hry. Dříve, než se vydáte do akce, proběhne před vámi jakési intro, kdy kamera prolétne celým úsekem, jenž budete muset projít, a vy máte možnost otipovat si strategii, kterou bude třeba použít. Toto před-sezná-

mení se s každou úrovní ulehčuje orientaci ve hře a je rozhodně velkým kladem.

Prince of Persia 3D využívá technologie nazvané Motivate, kterou lze popsat jako „z poloviny motion capture a z poloviny ruční kreslení". Na poražené nepřátele jsou připraveny různé fatality, které by měly souboje výrazně oživit.

Příběh začíná útěkem prince z vězení. Další úrovně hry zahrnují palác, ulice města, doky, ruiny i hory. Na hře se jako konsultant podílel i autor originálního Prince of Persia Jordan Mechner.

Eidos a Crichton dobývají svět

Kdo by neznal Michaela Crichtona, autora románů Jurský park nebo Koule? Mezi současníky, kteří sledují dění zvláště na filmových plátnech kin, byste nenašli asi nikoho. A právě tenhle Crichton založil novou společnost zabývající se vývojem her. Zeměpisně se nové Timeline Studios nachází v Severní Karolině a specializuje se na vývoj počítačových her nové generace, které by měly překvapit nových stupněm realističnosti a interakce.

O Eidosu vám také nemusím nic říkat, jelikož tuto společnost produkující příběhy Lary Croft, asi také dobře znáte. Právě Eidos uzavřel s Crichtonem smlouvu o spolupráci. Ta by měla především znamenat přísun peněz od Eidosu do studia a na oplátku zase majoritní podíl na distribuci výsledných produktů.

Planeta opic od Foxů

Fox Interactive je společností, která si ve velké míře udělala jméno převodem úspěšných filmových předloh na neméně úspěšné počítačové hry. Po hitu Alien vs Predator nás tedy čeká nová sci-fi záležitost, kterou bude Planet of the Apes (Planeta opic).

Kdyby jste na E3 zavítali do stánku Foxů, narazili byste nejen na gorilí ochranku, ale třeba i na Dr. Zaius. Postavy z filmové předlohy byli jednoznačně úspěšným lákadlem, a tak se každý sci-fi fanda musel cítit u Foxů jako doma. Zvláště, když nechyběla ani replika Sochy svobody, ze dvou třetin odříznuta, takže vypadala naprosto stejně, jako když ji na konci prvního filmu objevil Charlton Heston.

A zpět ke hře. Ta se nechává inspirovat prvními dvěma díly série stejně jako románovou předlohou Pierre Boulllea (a ne remakem filmu, na který se chystá James Cameron - v hlavní roli Arnold Schwarzenegger).

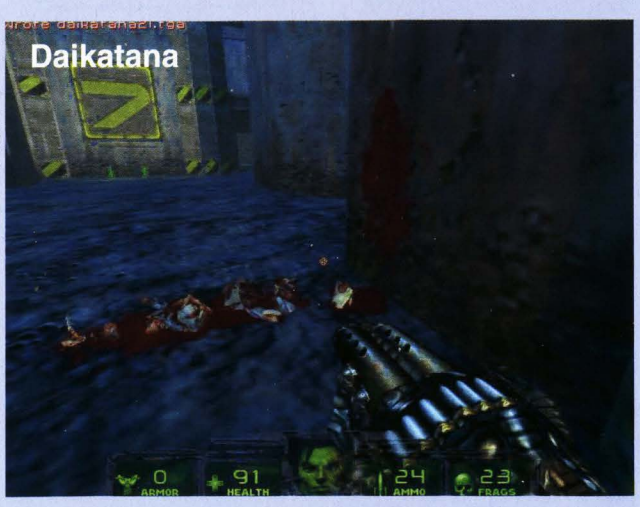
Hlavním hrdinou je kosmonaut Ulysses, což je hlavní postava z románu. V dalších detailech museli autoři obě předlohy kombinovat, protože mezi románem a filmem jsou některé podstatné rozdíly. Ale prý se jim guláš podařilo navařit kvalitní a logický.

Planet of the Apes bude 3D hrou, kombinující akční bojový mód s tajnými průzkumnými akcemi (patrně něco na styl Thiefa). Nebude chybět řešení hádanek á la adventure. Hra se objeví na PC i na PSX. Dokončena bude v první čtvrtině roku 2000.

Podle prvních ohlasů se zdá, že ačkoliv ještě neexistují žádné screeshoty a ani trailery, Planet of the Apes je želízkem v herním ohni pro příští rok a na půdě E3 se stala naprostým hitem.

Kosmická akce = Freelancer

Odkaz Privateera se k nám vrátí v 3D vesmírné bojovce



Freelancer. Tato hra, jejíž děj je inspirován především Dunou, vypadá skutečně dobře. Vaše obchodní (a nejenom obchodní) mise se odehrávají po tisíci letech v budoucnosti, kdy je Země zničena lidský rod rozptýlen po vesmíru. Tam je rozdělen na čtyři Domy - Liberty (Američané), Kusari (Japonci), Rhineland (Germáni) a Bretona (Britové).

Ve hře plníte rozličné mise, které doplňují a vytvářejí dějovou linii příběhu. Vesmír kolem vás bude obrovský a hlavně propracovaný. Platí v něm fyzikální zákony, které samozřejmě ovlivní průběh misí. Nechybí spousty planet, vesmírných lodí a stanic, černé díry, prostě vše, co má správný sci-fi příběh obsahovat. Po grafické stránce je Freelancer ukázkou moderní 3D technologie, jež vás pravděpodobně chytne. Na ovládání vám bude stačit myš.

Silnou stránkou bude multiplayer, který bude podporovat hru 1500 hráčů najednou!

Freelancer je kvalitní sci-fi hrou, na kterou se můžeme opravdu těšit.

Acclaim příjemně překvapila

Společnost Acclaim na letošním E3 představila několik zajímavých produktů, které se těšili oprávněné pozornosti. Jedním z nich byl deathmatch Turok: Rage Wars. Ten je určen pro 4 hráče na N64 a 8 na PC. Hra se zatím nachází ve výrobní fázi před-bety.

Nejvíce očekávanou hrou od Acclaimu je však Shadowman. Tato hra vychází z populárního comicsu. Ovládáte v ní Shadowmana, s kterým procházíte cizí světy. Nechybí zde kněží voodoo (a nemyslím teď grafický akcelerátor, ale magii), kteří mají v ději důležitou úlohu. Vypadá to, že Shadowman by mohl být skutečným hitem druhé poloviny roku pro všechny majitele N64.

U Acclaimů ještě zůstaneme a podíváme se na Armori-

nes. Tahle záležitost se jeví jako kombinace Turoka a Starship Troopers. Každopádně jde o střílečku v první osobě, která také vypadá lákavě, a to hlavně (na první pohled) po grafické stránce.

S temnotou v patách

Tma ukrývá stíny. A nejen je. Ukrývá také hru Nocturne od Gathering of Developers. Tato očekávaná hra je přímo nabita temnou mrazivou atmosférou. Odehrává se v roce 1940 a vy zde hrajete za Strangera (řekněme, že Cizince), což je mystická bytost pracující pro organizaci lovící monstra. Za tímto účelem dává dohromady tým, složený z osmi tvorů (těžko říci lidí, když členkou může být i poloviční upírka). Jednotlivé likvidační mise se odehrávají v různých, typicky hororových, prostředích. V malém texaském městě narazíte na zombie, v lese vás čeká vlkodlak. Mrazivá atmosféra příběhu je vám stále v patách, stejně jako kamera sledující vašeho Cizince. Na likvidaci potvor můžete využívat širokou škálu zbraní od pistole, přes oblíbenou brokovnici, samopal až po plamenomet. Kromě všech úžasností, ve hře se nachází také powerupy, jejichž sebráním vylepšujete své zdraví. Ovšem pozor! Monstra mohou poweupy také sbírat!

Grafika je slušivá, hlavní devizou však zůstává atmosféra. K dostání na Halloween.

Detektivní kancelář budoucnosti

Anachronox je další sci-fi projektem, tentokrát pro změnu RPG ražení. Hrajete detektiva, který vyšetřuje takové ty paranormální jevy, kdy např. mimozemšťané ukradnou váš oblíbený talířek s obrázky zvířátek. Ve hře byste měli najít některé nové věci, jak ve stylu boje, tak celkového pohledu na hru. Realizace se odhaduje na začátek příštího roku.

Daikatana - konečně?

Na Daikatanu, 3D akční hru od Eidosu, se čeká již dlouho. John Romero na letošní E3 opět vysvětloval, proč právě Daikatana je hrou, která by vám neměla uniknout. Ze všech údajů, které na novináře vychrlil, bych vybral jen ten fakt, že Daikatana by měla být kvalitní řežbou, odehrávající se ve čtyřech zcela odlišných světech. Rozdíl mezi nimi by měl být natolik velký, že ta samá zbraň bude mít v různých světech různé využití. Navíc bude Daikatana oplývat kvalitním multiplayerem.

Real-time strategie od Red Storm Entertainment

Její název je Force 21, a je to real-timeová strategie. Hráč v ní bude ovládat četu bojových vozidel, s kterými bude procházet různé scénáře a kampaně. Nechybí briefingy, prohlížení mapy, doplňování výzbroje a další běžné věci. Jak se zdá, ve Force 21 opravdu nechybí nic, co lze očekávat od perfektní real-timeovky, např. v některých misích můžete přivolat leteckou podporu. Náplně misí jsou také typické. Ochrana konvoje, ničení nepřátelských protivzdušných sil atd. Stačí jen vybrat správnou četu a vrhnout se do boje.

Horečka sobotní ligy

Microsoft se na E3 vypravila zapropagovat (mimo jiné) také svou sportovní novinku NFL Fever 2000. Jak již z názvu vyplývá, jde o americký fotbal, a to prý natolik atraktivně vyvedený, že to určitě bude stát za to. Vše je podřízeno maximální zábavě, tudíž nejde ani tolik o věrnou simulaci, jako o to, aby si každý hráč mohl užít fotbalovou sezónu, vytvářet nové hráče (pomocí zabudovaného herního editoru) atd. Graficky je NFL Fever 2000 na slušné úrovni a dostalo se jí pochvaly i od ostatních vystavovatelů.

Shogun: Total War

Electronic Arts představila na E3 velice očekávaný titul Shogun: Total War (původní název Taisho byl pro američany asi příliš nesrozumitelný). Jde o strategii, odehrávající se v Japonsku v 16. století. Autorům, týmu Creative Assembly (mají za sebou pár sportovních her, včetně kriketu), sloužil za inspiraci především film Akiro Kurosawy Ran. Podle obrázků to vypadá, že půjde o skutečně kvalitní záležitost, vždyť taktické bitvy budou probíhat v 3D prostředí za úžasných grafických možností a efektů.

Ve vaší armádě se objeví japonská pěchota, samurajové, jízda, kopiníci aj. Kamerou lze nad bitevním polem vesele kroužit, ale pouze do těch míst, kam vidí vaši vojáci. Ze zbraní stoupá po výstřelu dým, vojáci nesou prapory. AI počítače je velice propracovaná, neboť do ní byla vkódováno Umění války pana Sun Tzu.

Shogun: Total War vám umožní strategický postup přes japonské provincie, stavění budov v každé provincii (Ninja House, Shipyard, Tranquil Garden - každá budova umožňuje výrobu či vylepšení něčeho) a další vymožeností. Každá dobytá provincie vám navíc dává rýži, kterou vyživujete armádu.

Milovníci strategií se mají nač těšit.

Nejen šachové figury jsou černé a bílé

Nová real-timeová strategie od Petera Molyneuxe (autor Populous, Magic Carpet, Dungeon Keeper), originálního autora ve všech ohledech, nese název Black & White. Grafický engine je velice originální a umožňuje zoomování až na nejmenší detaily objektů. Veskrze jedinečné je i ovládání hry. Ke všech akcím ve hře potřebujete pouze ruku, kterou ovládáte myší. Pomoci ní připravujete kouzla, získáváte pobíhající stvoření na svou stranu a hromadu další věcí. Black & White je bezpochyby jedinečností herního světa.

Do třetice všeho dobrého

Milovníci hrůzy se opět mají na co těšit. Na monitory

počítačů se chystá Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Hezký název, což?

Pokračování 2D hororové adventury s sebou přináší několik změn. V prvé řadě je to přerod do 3D podoby. Co zůstává nezměněno jsou oba hlavní hrdinové hry - Gabriel Knight a Grace.

Příběh nás tentokrát zavede do hor Francie, kde se nachází městečko Rennes-le-Chateau, které, jak už to bývá, v sobě ukrývá tajemství. Můžu vám naznačit, že půjde o Templáře a Svatý Grál. V hlavní roli se objeví Tim Curry (hrál Gabriela v GK 1) a oplétačky bude mít kromě všeho také s vampírismem.

Co se týče případného čtvrtého pokračování Gabrielových dobrodružství, Jane Jenson (autorka hry) prohlásila, že to příliš růžově nevypadá. Takže, pokud tohle je loučení, tak si ho užijte.

Diablo 2

Milovníci Diabla, nastražte uši (napněte oči)! Blizzardi přichází s Diablem 2, které má být lepší než originál. Co se týče příběhu, navazuje na první díl. Hrdina, který si vložil úlomek do čela a uvěznil tak Diabla, se usadil na východě. Vy, jako hráč, sice netušíte, co má v plánu, ale obáváte se toho, že jeho duše propadla zlu, a tak se vydáváte na cestu, abyste předešel nepříjemnostem a zastavil zlo dříve, než stačí povstat. Pro svou cestu si můžete vybrat postavu z těchto povolání - paladin, barbar, necromancer, amazonka nebo čarodějka.

Hra se rozkládá ve čtyřech kapitolách a v každé je nové město s okolím (např. jeskyně). Grafika je 2D, ale ostrá a velice imponující. S 3D kartou můžete dospět k několika slušným efektům. Kouzla jsou působivější, atmosférické efekty také a nechybí ani slušná hra světla a stínu.

Diablo 2 nabízí okolo 300 bytostí a 150 kouzel. A také dovednosti. Nyní má každá postava několik dovedností, ve kterých se vypracovává.

Vylepšený je systém kouzel, stejně jako systém boje. Velice zajímavé je nové kouzlo Blaze, které má podobný efekt jako Wall of Fire (Ohnivá zeď).

Každá z postav má své vlastní speciální vlastnosti, z nichž nejtemnější (a proto také jistě nejoblíbenější) patří Necromancerovi (oživování mrtvých).

Multiplayer se jeví také zajímavým. Těšte se, těšte se. Brzy to vypukne.

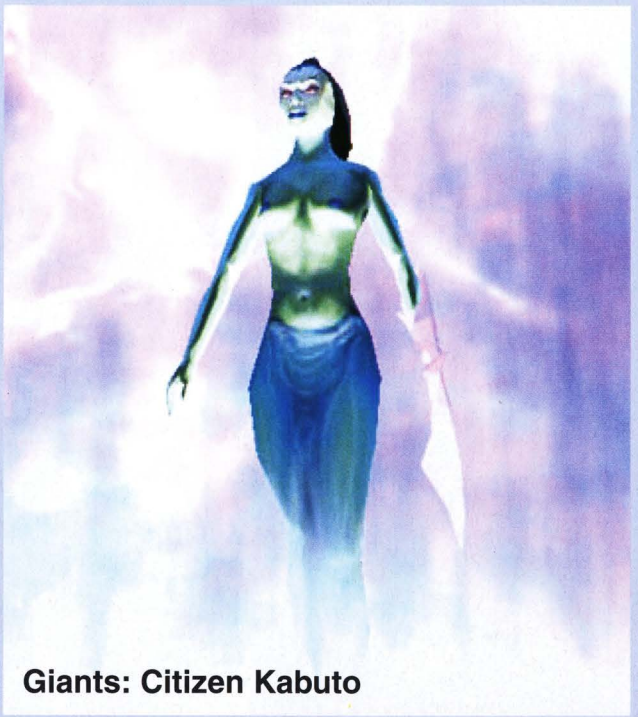
Pod Tiberianským sluncem

Jistě tušíte, o čem bude řeč. Command & Conquer: Tiberian Sun je pokračováním velkolepě úspěšné real-timeové strategie Command & Conquer z roku 1995. Stejně jako původní hra, i tato je vytvářena pod záštitou Westwoodu. Přestože po C&C vyšlo pokračování Command & Conquer: Red Alert, díky tomu, že využívalo původního enginu, nelze ho považovat za skutečné pokračování.

Tiberian Sun se odehrává 30 let poté, co Kane a NOD byli zničeni úderem Ion Cannonu. Od té doby to jde s ekologií z kopce a planeta se mění v peklo, postupně, jak tiberium otravuje ekosystém. Lidé prchají k pólům planety a do vesmíru. Ve městech se objevují strašliví mutanti.

Tou dobou se opět na scéně objevuje organizace NOD.

Gabriel Knight 3


Giants: Citizen Kabuto

A za ní nestojí nikdo jiný než Kane. Nějak se mu podařilo zachránit před úderem Ion Cannonu a opět sjednotit NOD.

Tiberian Sun opět nabízí dvě kampaně. Buď můžete hrát za GDI nebo za NOD.

Vynikající jsou intra a outra misí, ve kterých se objeví James Earl Jones, Michael Biehn nebo Joe Kuchar (opět v roli Kanea).

Grafika se samozřejmě podstatně vylepšila a nebude chybět spousta vylepšení, stejně jako nové jednotky (bombardéry, tanky, pěchotu aj.). Ve hře naleznete také kvalitní multiplayer pro 4 až 8 hráčů. Překvapením je také generátor náhodných map.

Star Trek Deep Space 9: The Fallen

Maniaci posedlí Star Trekem mohou očekávat další počítačovou hru z jejich oblíbeného vesmíru. Přímá inspirace nyní pochází z Hlubokého vesmíru 9, kde se střetnou zájmy Cardassianů a Federace. Do toho všeho hrozí nebezpečí otevření rudé červí díry.

Hráč přejímá úlohu Siska, Kiry a Worfa. Každá z postav má vlastní variantu dokončení misí.

Co se formy týče, hra je plně 3D a jde v podstatě o střílečku kombinovanou s adventure prvky.

Navíc Pocket Books v souvislosti s uvedením Star Trek Deep Space 9: The Fallen vydají tři romány, které souvisejí s herním příběhem a jsou určeny všem, kteří nechtějí jen tak (rozuměj - bez bližších souvislostí) prohánět Cardassiany po vesmírné stanici.

Giants: Citizen Kabuto

Jedna z nejvíce očekávaných her na letošním E3. Giants: Citizen Kabuto vychází pod hlavičkou Interplayů a Planet Moon. Ve hře se kombinují dokonce tři žánry - strategie, adventure a akce.

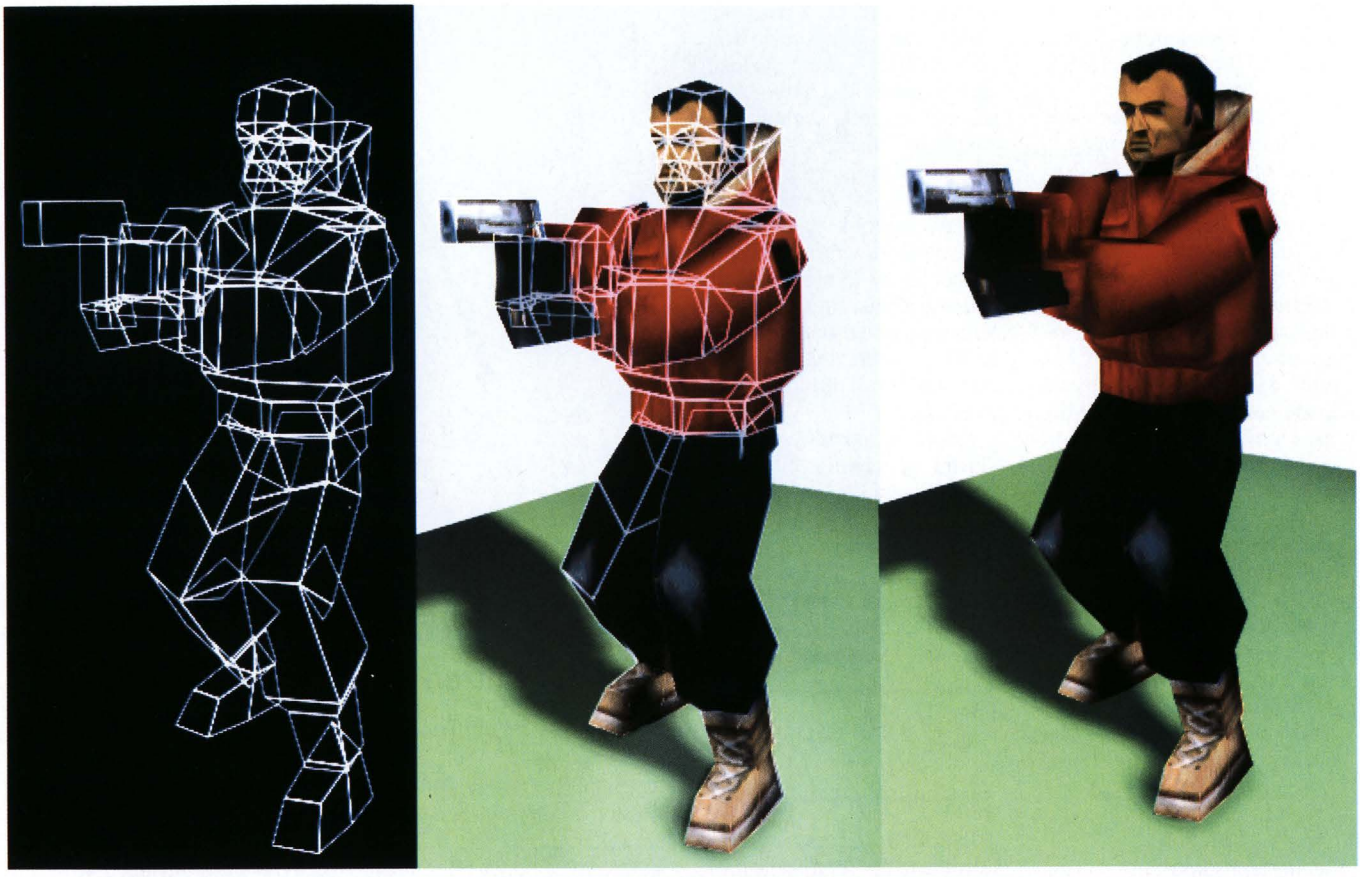
Do této doby jsou sice k dispozici pouze screenshoty a videa, ale i tak hra vypadá lákavě.

Hráč se ujímá jedné ze tří rolí: Sea Reapers, Meccaryn nebo obr Kabuto. Tyto tři rasy mezi sebou bojují o nadvládu nad planetou.

Každá z ras má své speciální vlastnosti a schopnosti, a de facto je možné říci, že všechny tři patří do kategorie tzv. „titánů". Ve hře se mj. čaruje a dle všeho to vypadá, že kdyby nic jiného, tak jsou Giants: Citizen Kabuto bezpochyby originálním titulem.

EX[PAVEL ŽĎÁREK]

P.S. Asi by vás, vy šibalové, zajímalo, proč se článek jmenuje „Z E3 na G3". Co a kde je G3? Ne, nesouvisí to s šachy! To proto, že článek byl psán na redakčním Power Macintoshi G3. A je po záhadě. **-ml-**



Umění: Dozvíte se, že vytváření počítačové hry je z poloviny umění a z poloviny dřina. Jsme připraveni reagovat na vaše dotazy.

Jak se dělá hra?!

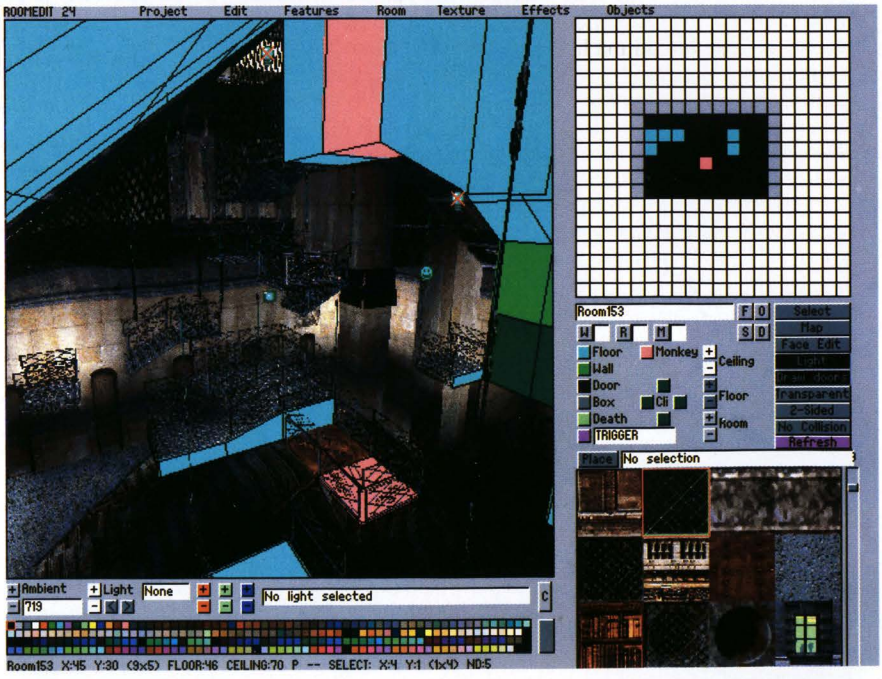
Díl první: Co je třeba vědět na začátku?

Jestli jste se právě rozhodli, že vytvoříte počítačovou hru, tak první rada, kterou pravděpodobně obdržíte, bude: „Vykašli se na to, kámo. Proč si kazit život takovou blbostí, vždyť her je tady plno a stačí jen sednout a pařit, ne?“ To vás asi neodradí, a je několik možností, proč se rozhodnete za svým cílem pokračovat.

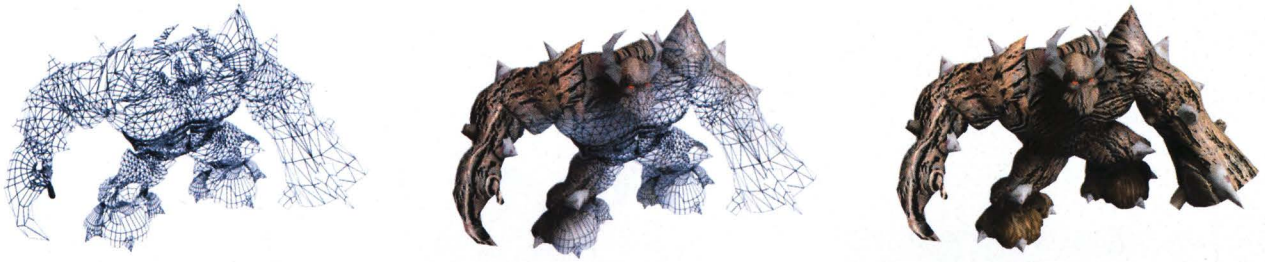
Možná si myslíte, že vytvořit nějaké dílo (a potom na něj být hrdý) je největší štěstí, kterého můžete dosáhnout. No, a právě před tím bych vás rád varoval. O nějakém poklidném tvoření se totiž ve spojitosti se hrou dá těžko mluvit, a spíš by se to dalo přirovnat k práci horníka v dolech. A dokonce v případě, že se vám podaří prokutat až na konec projektu a vaše hra se konečně začne distribuovat, tak váš pocit hrdosti na vlastní dílo bude neustále sužován dotěrnými otázkami typu: “A jak se mám dostat ze třetího levelu?”, popřípadě “Jak to, že mi to pod Windows vždycky po pěti minutách spadne?”. Takže ve chvíli, kdy zase uslyšíte o své hře, na kterou jste tak hrdý, tak nejspíš zaujmete postoj: „Co? Nějaká hra? Ne, o té jsem nikdy neslyšel. A proč jsem v titulkách? Nevím, asi shoda jmen.“

Dalším typickým případem je, že jste počítačový maniak, kterého už přestalo bavit jen pořád hrát hry, a rád by si zkusil nějakou udělat. Tady se dá říci, že pokud jste maniak opravdu pokročilého stádia, tak máte jistou šanci na úspěch. Je to také podmíněno tím, že se na své hře nechystáte zbohatnout, a zajistit si tak krásnou budoucnost. Jistě, když se vám podaří sehnat programátory úrovně Johna Carmaka a stejně vynikající grafiky, pak jste na nejlepší cestě. Ale já bych se spíš chtěl věnovat lidem, u kterých se dá těžko předpokládat, že mají několik set tisíc korun, aby si mohli najmout profesionály.

Řekněme, že už máte jistý nápad, jak by hra měla vypadat, nebo o čem by měla být. Potom první a nejdůležitější věcí je, rozhodnout se, kolik lidí se na ní bude podílet. Rámcově lze říci, že potřeba je programátor, grafik, scénárista, hudebník



Editor: Seznámíme se s programy, které grafikům a zvukařům ulehčují život i práci.



Grafika: O práci s grafikou se dozvíte vše a možná ještě něco navíc. Nezapomeneme ani na práci programátorů, výrobu zvukových efektů, hudby a dalších lahůdek pro začínající programátory. Pomocí našeho seriálu byste měli být připraveni na výrobu vlastní hry.

a zvukař. Je asi zřejmé, že pokud se chcete vrhnout na nějaký náročnější projekt než je adventura, tak programátorů bude asi potřeba víc než jeden. Obvyklé je volit jednoho, jako hlavního, který má na starost vytvářet jádro programu (často nazývané „Engine") a vkládat do něj dílčí výtvory ostatních členů týmu. A to, jak programátorů tak grafiků, zvukařů, atd. Samozřejmě stačí jen technická příprava, a pokud je to třeba, tak tu „manuální" práci může odedřít kdokoliv jiný. Mám na mysli třeba konvertování, nebo upravování produktů grafika, zvukaře popř. scénáristy.

Ostatní programátoři mohou například dělat podpůrné utility (editory levelů, misí, místností; instalátory...), nebo připravovat ucelené části hlavního programu (systém inteligence nepřátel, různé grafické efekty, řešení nějakých fyzikálních problémů, algoritmů...)

Pokud jde o grafiky, tak je většinou potřeba jeden grafik pro statické objekty a jeden pro animace. Trendem poslední doby je všechnu grafiku renderovat, a obejít se tak bez kreslířů. I když ani tehdy to není tak úplně možné, protože jsou potom zase potřeba textury a různé detaily, které 3D-grafik třeba není schopen vytvořit, nebo by to bylo zbytečně pracné. A často je nutné mít návrháře s jednotným stylem, protože to, že je někdo vynikající v modelování prostorových objektů, ještě nezaručí jeho schopnost vymýšlet stylově dokonalé modely. Ještě je třeba dodat, že pokud má hra obsahovat nějaké intro, tak zásadní chybou je odkládat jeho vytvoření na pozdější dobu. A je potřeba se o něj starat již od zahájení projektu, protože se rozhodně nejedná o nějakou maličkost.

Dá se říci, že úloha scénáristy je stejně tak důležitá, jako často podceňovaná, protože bez kvalitního příběhu se dnes již většina her neobejde. Ale zmiňuji se o něm až teď, protože jeho práce nepatří k (nejen časově) nejnáročnější. Tento člen týmu by měl určitě oplývat originálními nápady a mít schopnost se na slušné úrovni literárně vyjadřovat. Ale rozhodně by neměl trpět chorobnou touhou něco neustále předělávat a vylepšovat. To se na první pohled může zdát jako prospěšné, ale zejména programátoři mívají na většinu navrhovaných změn a vylepšení velmi subjektivní názor, který zde raději nebudu prezentovat.

Nyní jsem se dostal ke členům týmu, kteří se zabývají hudební a zvukovou stránkou hry. Je teoreticky možné, aby obě úlohy zastával jeden člověk, ale záleží na druhu hry a hlavně na jeho pracovitosti. Co se hudby týče, tak lze převážně volit mezi hudbou vytvořenou v midi nebo samply. Midi již nepatří k často používanému formátu, a jeho výhoda je malá náročnost na kapacitu (diskovou i výpočetní), ale nevýhodou je omezený počet nástrojů. Za perspektivní formát lze také považovat způsob ukládání na kompaktní disk jako audio stopy.

K práci zvukaře bych jen rád dodal, že k jeho činnosti nemusí patřit pouze nahrávání vhodných „výbuchů a výkřiků". Ale, že k ní lze připsat i shánění dabérů mluveného slova, pokud je to nutné.

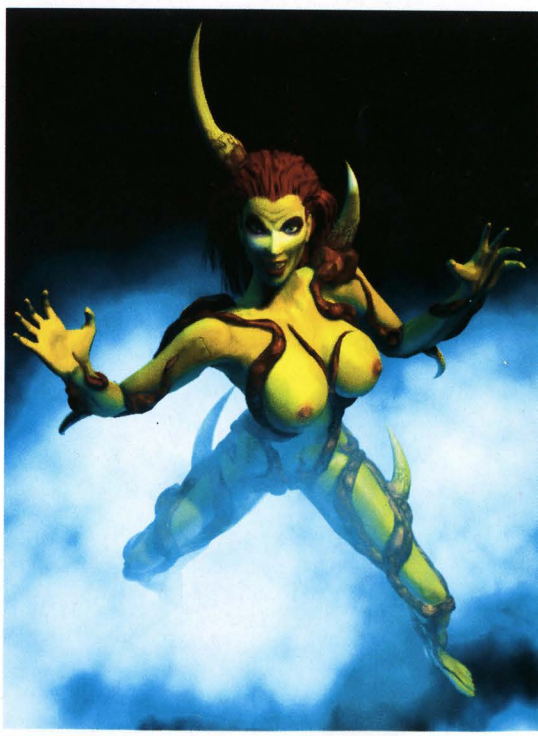
Takto lze shrnout základní úlohu hlavních členů týmu a teď je třeba dodat něco k organizaci. V zásadě se dá říct, že např. komunikace mezi programátory musí probíhat neustále, a stejně tak mezi přímo spolupracujícími členy týmu. Ale rozhodně je třeba jednou za nějaký čas (např. 14 dní) pořádat větší sešlosti, kde se budou řešit základní otázky o dalších pracích na projektu. S oblibou se taková schůze nazývá jako „brainstorming", což přímo vystihuje její podstatu i náplň. Ale na druhou stranu varuji před příliš hromadnými akcemi, které se často velice rychle po zahájení zvrhnou v naprostý chaos, a problémy se nevyřeší, ale naopak se jich objeví ještě daleko víc. Proto je třeba účinné zvolit několik členů týmu jako základ, který bude rozhodovat jak bude hra vypadat a ostatní se budou považovat za externisty, kteří sice mohou přicházet s návrhy, ale jejich slovo již nebude rozhodující.

Poslední věcí je hardware a software, bez kterého nelze hru udělat. Nejnáročnější, jak na cenu tak výkon, jsou technické prostředky grafika. V případě, že bude vytvářet trojrozměrné modely (nebo dokonce animace), tak je nutné, aby jeho počítač byl vybaven dobrým procesorem, a také slušnou grafickou kartou. Jinak rozhodně není nutné mít nějak super výkonný hardware. O softwaru se dá říci jen to, že tvůrci hry by měli mít všechny programy, které při vývoji použily, legálně držené, a že často nepatří k těm nejlevnějším.

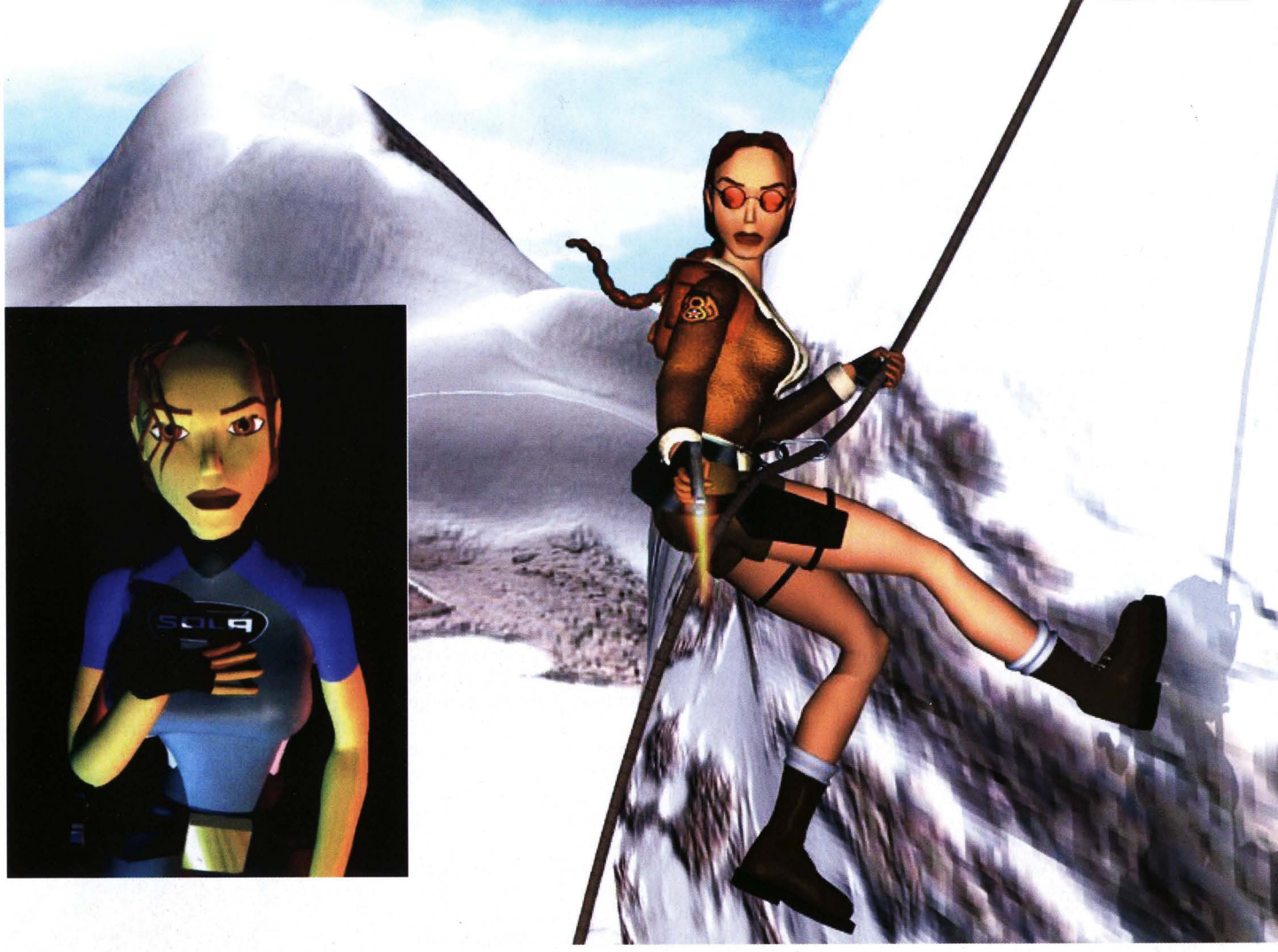
Teď jen doufám, že jsem tímto článkem neodradil příliš mnoho čtenářů od jejich úmyslu pustit se do tvoření počítačové hry, a že se brzy budeme moci těšit na plno úspěšných českých her...

EX[MAREK WÜNSCH]
<wunsch@newton.fjfi.cvut.cz>

Kresba: Podíváme se na výhody a nevýhody tvorby kreslených her.



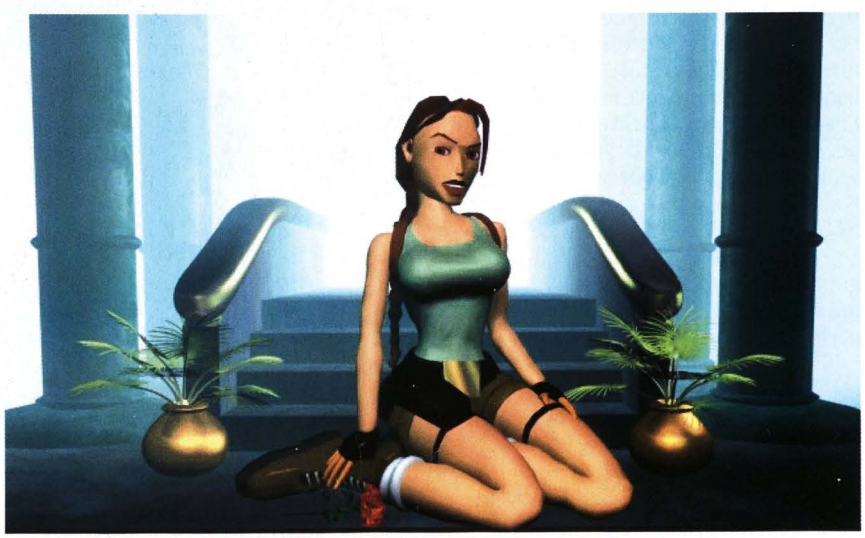
Renderování: V některém z dalších dílů si probereme úlohu renderování.



Dívčí hrdinky ve

Dívky-bojovnice se nám v těch hrách nějak množí. Laro, cos to způsobila!

Tak jsme se zde opět sešly *(no, myslím si, že jsme se tu spíše sešli)*, abychom si popovídali o tom, o čem se jindy nemluví. *Sex, drogy, násilí?* Ne, to si necháme raději až na pozdější hodiny. Dneska bude řeč o těch úžasných počítačových děvách. Kdo by je neznal. Tyhle ženské jsou prostě unikátní (něco jako my, nemyslíte, kolegyně?). Nejen že oplývají takřka nezemskými mírami, ale ony se dokonce umí prát, střílet, zabíjet, zachraňovat životy jiným, normálním Homo sapiens. A kromě toho ještě umí dobře vypadat. *Ale já bych si opravdu ráda (nejen) popovídala o tom sexu, drogách a násilí.* Na to tu není čas, opravdu si to necháme až na později. Takže, nalijme si čistého vína, kdo by nechtěl mít takovou doma. (Já být chlap, tak ani náhodou, ostatně, ne že bych to jako ženská dělala, ale někdo musí uklízet, prát, vařit…). A tak, na základě osobního – čistě neobjektivního - výzkumu, vám spolu s kolegyní Catzillou předkládáme rozbor těch nejznámějších, známých i těch méně známých... nebo-li také abnormálně vyvinutých, vyvinutých a "Kde nic není, ani čert nebere" počítačových Femmes Fatales. *A ten sex, drogy a násilí…?* NE!



Lara Croft

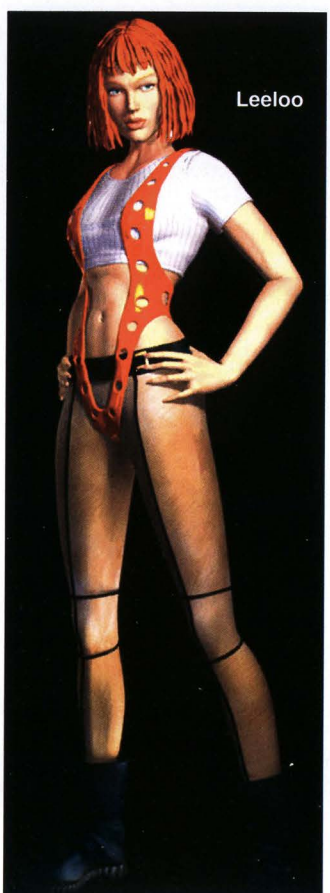
Co napsat o této ženě, která zvýšila zisky Eidosu o několik velice podstatných nul, co byste ještě nevěděli... Ale pěkně od začátku. Lara je archeoložkou vystupující v trilogii Tomb Raider. Míry 100-50-90. Nutno podotknout, že během této série prodělala pár kosmetických úprav... hlavně v horní partii. Pokud by se nechávala dofouknout po každém dalším díle, mohla by v Tomb Raiderovi 30 vypadat jak Lola Ferrari. Ale aspoň víte, proč se po-

řád zasekává do těch zdí. S kolty proklatě nízko u pasu proplouvá stylovým prostředím a tradiční krajinou. Co se týče reality, dokonce i u nás proběhla soutěž o dvojnici Lary, nejznámějšími však jsou Nell McAndrew a Rhona Mitra... a poperte se, která je hezčí. V současné době se chystá také přenesení této hry na filmová plátna... no, uvidíme, jak to dopadne, Mortal Kombat to asi nebude. Pravdou však zůstává, že Lara je snad nejznámější ženskou počítačovou hrdinkou a jsou kolem ní vedeny hráčskou veřejností velké diskuse. Její přívrženci ji obdivují téměř jako bohyni, ostatní ji zatracují a ženy z ní mají komplexy (ne všechny, drahá kolegyně).

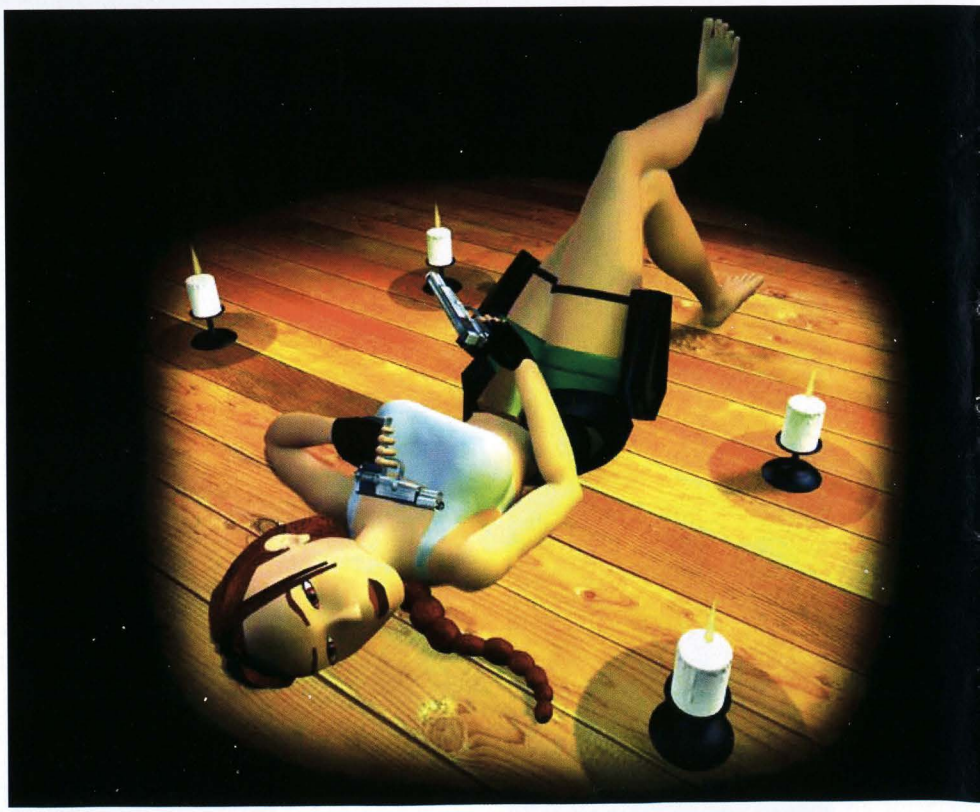
Leeloo

Být perfekcionalistou jako Perfektum alias Pátý element, tak mám celé jméno Leeloo Minai Lekatariba-Lamina-Tchai Ekbat De Sebat *(ne sabat)*. Přestože se tato hrdinka prohání ve hře stylem připomínající Tomb Raider, má od Lary Croft dost daleko. Neozbrojená modrooká zrzka s pár cáry látky na těle.. hmmm, nechtěla bych číst vaše myšlenky, ale jak znám mužskou rasu, nebýt hra The Fifth Element vyrobena na motivy stejnojmenného filmu, grafikům by jis-

hrách



tě ujela "ruka" na jejím hrudníku. Každopádně to Leeloo nemá zapotřebí a každého grafika, který by se o něco takového pokusil, by jistě s radostí sejmula nejen svým ženským šarmem, ale i zbraní ryze mužskou jako kopy, punchy nebo elegantním přemetem vzad. S Pátým elementem, popřípadě s méně atraktivním (s tím nemohu souhlasit) Korbenem Dallasem, plníte zadané úkoly, ve snaze zastavit Zlo, které se vrací každých 5000 let zničit vše živé. Kdo viděl film, ví své. Převést však Leeloo z filmu do počítačové hry? Tak s tím by měl problémy i Boris Valejo...



Lula

Myslím, že nehrozí, abyste si tuto postavičku spletli s Leeloo. Snad jako jediná z počítačových krásek je v přední partii vybavena štědřeji než Lara, narozdíl od ní je však kreslená. Dle mého názoru je to spíše pozitivum, protože 3D postaviček je už víc než dost. Nemá sice tak vzletné cíle jako záchrana planety, pomsta, vymítit zlo apod., nýbrž jejím mottem je: sex, peníze a sex za peníze, což většině mužů plně ke štěstí stačí.

Samozřejmě je v této hře pouhým nástrojem muže... a to se vám určitě líbí ještě víc.

Rogue z Diabla

Netřeba snad představovat. Její silnou stránkou je obratnost, rychlost a naopak, jak se podle přírodních zákonů sluší a patří, slabou je síla. Oblíbenou zbraní je luk s nevyčerpatelnou zásobou šípů. Bohužel tato postava zůstane v netrpělivě očekávaném Diablu II zachována pouze jako tzv. postava najímatelná. Doufám ale, že zůstane zachován. Kdo hrál Diablo mi musí dát za pravdu, její sexy hlas... I can see what you see not....

Adriana z Phantasmagorie

Je typickou feministkou. No řekněte, zabít muže jen proto, že je posedlý? A který chlap s prominutím není? V její situaci se ovšem není čemu divit. Pokud někteří muži omdlévají už při pouhém odběru krve nebo píchání uší, co by tak asi dělali být na jejím místě? A pokud máte pocit, že tento článek vyznívá vcelku feministicky, buďte si jisti, že to není jen pocit.

Edna

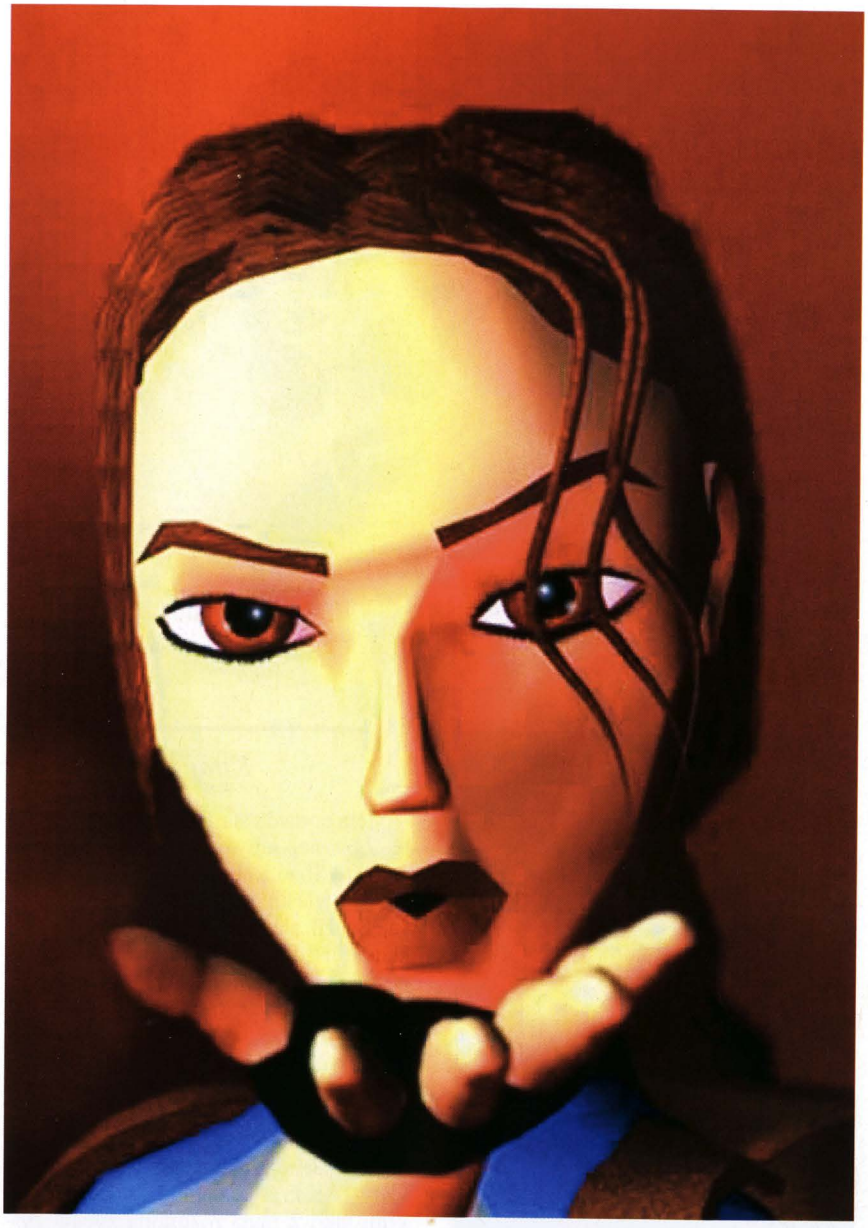
Udělejme si odbočku k staré a ještě starší generaci aneb není nic horšího než nakrknutá 333letá sudička se svým kotlíkem a babskými kouzly, která se na svůj věk pohybuje lépe než kamzíci v Alpách. Ve svém mládí vyhrála soutěž Miss Hrůzy, což ji natolik motivovalo, že podřídila celý svůj život zošklivování se. Nechala se slisovat, na nos si nechala implantovat obr bradavici, hlavu si myla kysličníkem atd. Musíte uznat, že tato snaha nese ovoce... červivé a plesnivé. Maminkou i tatínkem v jednom jest Black Raven. Když se tak zamyslím, jestlipak je neinspirovala ke zplození tohoto dílka jedna nejmenovaná osoba z nejmenovaného počítačového časopisu.

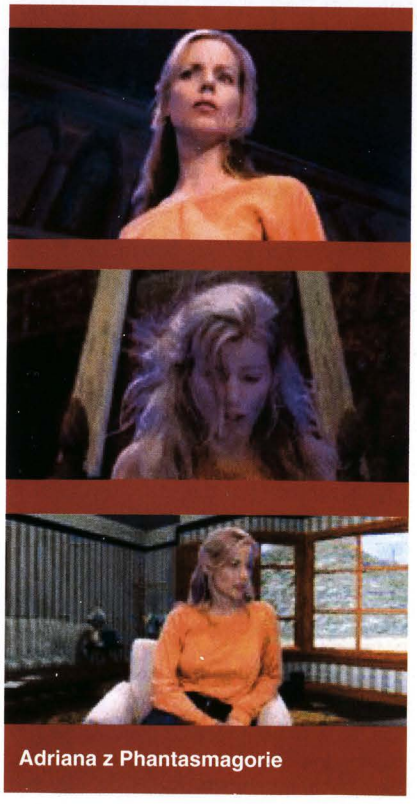
Ženy ve hře Dukem Nukem

Nejsou podstatné.

Mortal Kombat

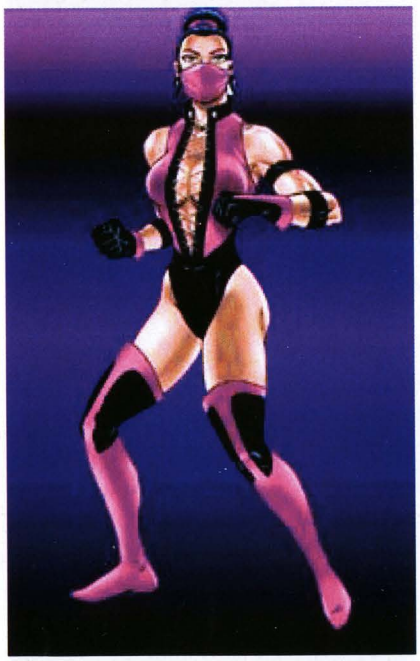
Kitana, Sonya Blade, Mileena, Sheeva, Jade, Sindel *(někdo tady křičel?)*. Toto všechno jsou jména, spojující se v jedné z nejbrutálnějších klasických her. Ono vůbec většinou si člověk vybaví spíše hru než její hrdiny. Ano, Duke Nukem byl, řekněme, osobnost, ale proč by se mělo zároveň zapomínat i na tuto skupinu sličných děv. Což takhle trochu historie? Nuže, zřejmě nejznámější z nich bude jako první jmenovaná Kitana.





Adriana z Phantasmagorie

Edna: stará čarodějnice Miss Hrůzy



Mileena ve hře a ve filmu.

z mých oblíbených hrdinek za jedna. Obávám se však, že úsudek čtenáře (zejména čtenáře mužské části populace) je ovlivněn čímsi úplně jiným, a to hrdinčiným vzhledem. A tak poprvé, ale ne naposledy, apeluji na vás *(si apeluj jak chceš:)* - udatné hráče – neposuzujte podle vzhledu – občas se to může vymstít. Uvědomte si, že ani Lara Croft by se bez Vás (co si budeme nalhávat), ctihodného, ale veskrze materialistického čtenáře-hráče, netrefila do dveří) *(a kdo tvrdil, že se trefí?)*

Sonya Blade

Vraťme se ale k ostatním ženám ze hry Mortal Kombat. Další na řadě by měla být Sonya Blade. Je také krásná *(You are sooou beautiful)*. Je blonďatá (ostatně to já taky). Je dravá a bojovná. A je to policistka. A vy zajisté víte, co se říká o policistech. Že ne? Tak to buď nejste z této reality anebo jste neuvěřitelně neinformovaní. Neřekla bych ale, že by se Excalibur prodával i v Himalájích (nad tím bychom ale mohli ostat-

Kitana

Měla opravdu šťastné dětství. Přesně do té doby, než její rodnou zem – Jinozem uchvátil Shao Kahn. Vychoval Kitanu jako svou vlastní dceru a snažil se jí věnovat. Snažil, ale protože záporné postavy jakéhokoli příběhu nikdy neumí být dobrými otci (natož matkami) *(to po něm přece nemůžeš chtít)*, to dětství už nebylo zase tak šťastné. A tady bychom mohli začít pátrat po důvodu, proč se lady Kitana připojila na stranu zla. Je to tak prosté, příteli Watsone… kolegyně Catzillo. Je-li dětství spojeno se syndromem zlého rodiče, spálené, zničené země, která byla vždy TAK krásná a přátel, kterými se teď krmí taková malá roztomilá zubatá zvířátka z jiného světa, je jasné, že se to musí odrazit na nevinné a citlivé dušičce, budoucí císařovny. A tak červík Zlo zahlodal. Jak rostla, přestala rozlišovat, co je dobré a co zlé, (respektive, vše se slilo v jednu velkou černou a zlou kaňku) a stala se přímo osobním zabijákem svého adoptivního otce Shao Khana. Ale v tuto chvíli nastává zvrat. Pakliže někdo z vás viděl filmovou verzi Mortal Kombatu, zajisté vytuší, že ta změna se udála právě ve chvíli, kdy nastává závěrečný boj o náš svět – tedy naší zem, naše hodné (ehm… no, jak čí) rodiče a naše přátele, které by určitě těm malým zubatým zvířátkům chutnali. A tak se rozhodne pomoci cizím bojovníkům. A to je to, oč tu běží – být na straně zla, či nebýt na straně zla *(alias pít či nepít)*. A protože jen málokterá hrdinka je vskutku záporná (tedy kromě Lary, že), tak se Kitana přidá k Pozemským bojovníkům. Nemá zřejmě smysl vysvětlovat, že to vše se děje za zády Shao Kahna, který stejně nakonec skončí poražen *(nezdá se vám to už trochu stereotypní?)*.

Tak tedy k psychologickému popisu této hrdinky. Když ještě přidám, že tato žena, kterou ve filmové verzi hraje Talisa Sotto, dělá výborné fatalitky (již mnohokrát, řekla bych, mne inspirovala), dala bych jí

Sonya

ně také popřemýšlet, že kolegyně? Takový Excalibur na Mount Everestu, zajímavá reklama a… no, dobrá, vždyť už mlčím. *(Podle toho, kolik lidí si tam leze vypít svojí Pepsi, tak to není až tak špatnej nápad...)*

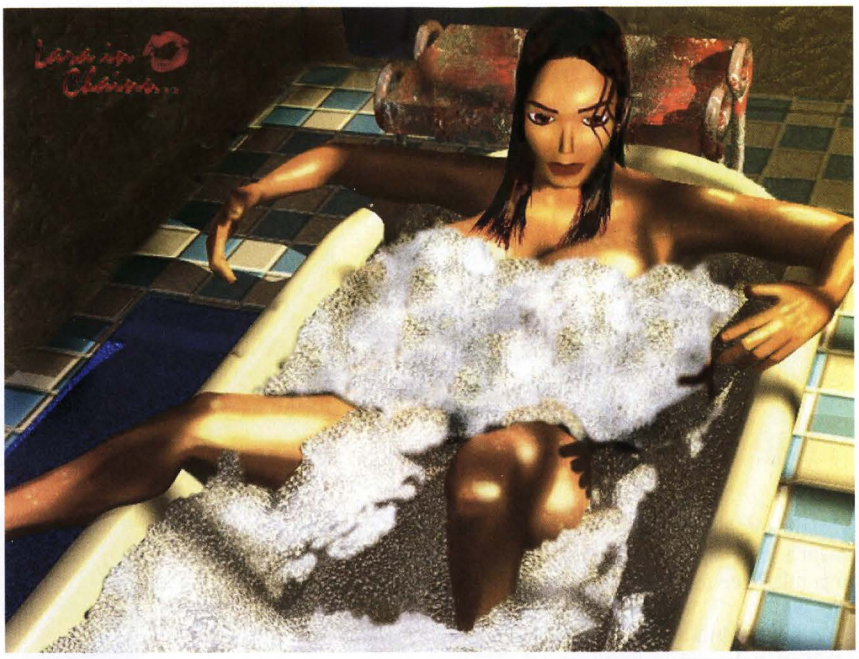
Jejím všeobecně známým partnerem je policista Jackson Brigges zvaný Jax. A stejně jako kterákoli hrdinka má i Sonya své přátele i nepřátele – a tím druhým je bojovník zvaný Kano. …

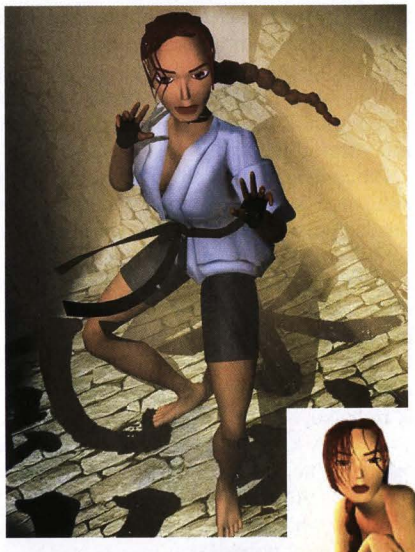
Mileena

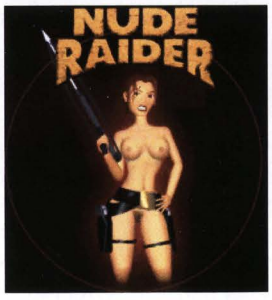
A když už jsem v úvodu zmínila i tu Mileenu, nemohu ji samozřejmě opomenout – je to docela milé (klonované - pozn. pž) dvojče Kitany, problém je v tom, že kromě několika zasvěcenců o ní více méně nikdo nic neví. Jedinou zmínkou je, že se docela dobře zhostila pronásledování své sestry – dvojčete v Pozemských rozměrech. Každopádně, ačkoli si jsou s Kitanou přepodobné, byla osudem odsouzena pro zánik v propasti času. Co naplat, nemůžou si přece všichni všechny pamatovat.

Prolog

Také mě tak napadá, kolegyně, co si myslíte o Lumících? Já bych řekla, že vlastně nikdo nikdy nedefinoval, zda jde o ženy či muže, v duchu ale tuším, že by to mohly být ženy. *Na to vem jed. Už jsi viděla někdy nějakého sličného mladíka, aby se v depresi nechal spadnout, uhořet, rozmačkat, vyexplodovat? Ne, ten se jde jednoduše vožrat.* A my ne? *Tak za prvé nejsme sličné a za druhé nejsme ani normální.* S tím nemůže mé druhé Já absolutně souhlasit. MY jsme normální, to jen ti ostatní jsou divní. *Jasnačka, jenom my jsme letadla…HOWGH! (myslím, že těch „keců" bylo už dost).* („Keců" není nikdy dost, jen místa v této astrální rovině se příliš nenalézá.)







Existují nejen „nude patche", ale na Internetu slušně vydělávají www stránky s Larou nahoře i dole bez.

Rhona Mitra, jedna z bývalých „živých dvojnic" počítačové Lary. Je sice hezčí, než Lara, ale vůbec neposlouchá a dělá si, co chce.

Spolu s kolegyní Catzillou jsme vypracovali základní seznam věcí, umění a schopností, které by taková hrdinka, aby byla opravdu hrdikou, měla mít. Více méně... spíš méně... **nevinné desatero:**

1. Krušnou minulost (pokud možno nějaký nepříjemný výstup s děsně zlýma zubatýma zvířátkama).
2. Měla by umět zacházet se zbraněmi (bojové umění samozřejmě podmínkou, neuškodí umět s brokovnicí a zbraněmi typu Bazooka, plamenomet a plazmové fazery (ups, to už je Star Trek, ne?).
3. Měla by být vysoká a po fyzické stránce dobře vyvinutá – aby bylo na co koukat (co se týká osobních rozměrů, neměly by překročit rozměry třetí dimenze).
4. Dlouhé vlasy jakékoli barvy, něco na způsob všech barev světa – kdo zná japonské filmy Anime, bude asi vědět, o co jde (kolegyně Catzillo, nezdá se vám, že do tohoto desatera už nějak nezapadáme?) (he? já už jsem vypadla u třetího bodu).
5. Kromě svých fyzických vnad by měla také mít nějakou tajnou zbraň – něco jako vějíř, telepatii, druhé ruce, pás cudnosti…
6. Hodně jizev... jó, jó, hlavně jizvy.
7. Psychopatický pohled... pohled gilotiny... takový, co když se do něj podíváte, začnete se modlit... a stejně to už nestihnete.
8. Úchylku. Správně nechutnou a ujetou úchylku... ať je to už klasická koupel v krvi, záliba ve vytrhávání páteře, či sbírka lebek nebo očí... "Jéé, pane, vy máte tak krásný modrý oči. Můžu si jedno vydloubnout? AáÁaÁa." No co, člověk se nechá tak lehce unést. (Pomalu si myslím, že na tom nejsme zase tak zle. Že, kolegyně? Tenhle bod bychom splnily v pohodě.)
9. Pokud možno nesmrtelnost. Tato tajná dovednost "CONTINUE?" je jim již v mládí štěpována v speciálních New game klášterech, zářících svou silou na valné většině monitorů.
10. Zabije!

A pozor! Pokud některý ze čtenářů, popřípadě čtenářek, bude ovlivněn naším desaterem, můžeme mu jen doporučit léčbu v Bohnické léčebně (u doktora Chocholouška) (musíte, drahá kolegyně, rozebírat mé mimopracovní činnosti?) (Ano!) za nejpřísnějšího dozoru. Všechny tyto body jsou totiž irelevantní a tudíž za žádné případné následky neneseme zodpovědnost a Excalibur se bude ode všeho distancovat. Tato stránka se zničí za pět, čtyři, tři…

EX[CATZILLA & KALLISTÓ]

VÁLKA KLANŮ

Píše: Pavel Žďárek * Grafika: Pavel Žďárek * Sestaveno ze screenshotu a fotek ze Star Wars.

Washer - průzkumník klanu Excalibur byl nečekaně napaden bojovým robotem klanu Scope. Ve chvíli, kdy už měl na mále, se objevil Lord Commander Militant a Diaz. Robot Scope má problém!

pokračování příště

UNDERGROUND

Co se skrývá pod zemí?

ZE SVĚTA

Cyberválka NATO vs. Jugoslávie

Zatímco před několika týdny pokračovalo bombardování Jugoslávie, majitelé PC v Bělehradě se rozhodli provést protiútok cyberprostorem. A tak začalo odvetné bombardování, tentokrát ovšem webu veřejných informací aliance. O tom média informoval tiskový mluvčí NATO.

V telefonickém rozhovoru z Bruselu mluvčí prohlásil, že se jednalo o tři vlny útoku. První v pořadí bylo tzv. bombardování pingy, což jsou legální programy, které vysílají elektronické pingy do jiných počítačů, aby zjistili, zda je systém dostupný ke komunikaci. Hackeři využili tuto funkci k tomu, aby zahltili vybrané systémy, čímž je učinili nepřístupnými pro legitimní uživatele.

Druhý útok brzy následoval. Šlo o salvu tisíců e-mailů, které přicházely denně. Text byl krátký a prostý: "Fuck You!".

Třetí útok měl podobu macro virů ukrytých v přílohách e-mailů. "Instalovali jsme antivirový software, který se ukázal efektivní při boji s viry," řekl mluvčí aliance. Dodal pak, že se podařilo úspěšně odrazil všechny útoky a že servery NATO nebyly v žádném případě hackuté.

Útok bělehradských hackerů byl zaměřen jen na web veřejných informací. Jak mluvčí prohlásil, neexistuje žádné propojení mezi Internetem a vojenskou sítí, jejíž bezpečnost tím pádem nebyla vůbec ohrožena.

Přestože byl podle mluvčího útok z Bělehradu odražen, připouští, že mají nějaké problémy s novým serverem, jenž je zahlcen návštěvníky z celého světa, kteří pátrají po informacích o operacích NATO v Jugoslávii. Díky tomu může mít někdo problémy s připojením.

Možná, že tyto útoky přesvědčí vládu USA, že udělala dobře, když schválila věnování 1,46 miliard US$ na ochranu důležitých počítačových systémů před cyber a jinými útoky.

Na druhou stranu, útok jugoslávských hackerů měl za následek rychlou odvetu, která proběhla počátkem dubna. Nezávisle na sobě několik amerických civilistů zasedlo za klávesnice svých počítačů a palbou 500.000 e-mailů zaplavila oficiální webovou stránku Jugoslávie takovým způsobem, až došlo k zhroucení.

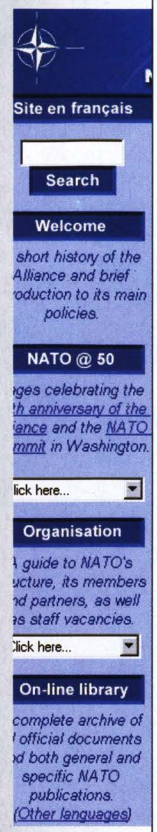
To vedlo americké odborníky a novináře k zamyšlení nad funkcí Internetu v moderní válce. Vždyť i takové zhroucení veřejné stránky nepřítele může překazit např. šíření ideologie. Otázkou však zůstává, zda mají civilisté právo zasahovat do války?!

Podle Richarda Clarka, jednoho z účastníků cyberútoku na Jugoslávii, je válečná aktivita civilistů v cyberprostoru v pořádku. John Vranesevich, zakladatel AntiOnline, je jiného názoru. Obává se, že "hacktivisté", působící ve jménu národa, mohou Internetu jenom ublížit. A nejen Internetu. Pokud se hackerovi podaří např. narušit komunikaci v nějaké zemi, vina bude samozřejmě svalována na vládu země, z které hacker pochází. To může mít neblahé následky pro celý průběh války.

"Myslím si, že hacking je špatný nápad, a nezáleží ve jménu čeho je využíván," říká Peter Tippett, prezident a CEO International Computer Security Association. A dodává: "Pokud armáda dojde k názoru, že by bylo dobré zaútočit na infrastrukturu Jugoslávie, udělala by to. Mohou to udělat, pokud by chtěli, a jistě by to bylo více efektivní než útok dětí využívajících aplikace z Internetu."

Clark se domnívá, že hacknutí srbských systémů je tím nejlepším, co by měla armáda udělat. On sám to již učinit nemůže, neboť mu jeho provider zrušil účet. Jeho cyber-útok na Jugoslávii je totiž v rozporu s americkým zákonem.

Web Jugoslávie (www.gov.yu) byl po několika dnech opět uveden do provozu. Pokud se chcete podívat na web NATO, pak vězte, že adresa je (www.nato.int). **-pž-**



UŽITEČNÝ SLOVNÍČEK

Anarchy - *To nejsou vždy jen bomby a nenávist. Může to být použito i pro dobrou věc. Když v Americe bojovali za svá práva, byli Angličany považovány za anarchisty. Anarchismus je z Řečtiny a znamená „bez vlády". Toto je první část toho, co je v Lexicon Universal Encyclopedia 1984: Anarchismus je politická ideologie založená na názoru, že vláda je špatná a nadbytečná. Anarchisti obhajují volně řízenou společnost, založenou na spolupráci místo nátlaku a pření se. Někteří anarchisté páchají násilné činy v domnění, že teror pomůže připravit cestu k revoluci; nicméně většina je proti násilí.*

Cellular - *Tohle je něco jako phreaking. Kromě celulárních telefonů. Volat zadarmo atd.*

Cracks - *Cracky jsou LEGÁLNÍ softwarové úpravy. Znáte takový ty řeči „demo - nelze ukládat „ nebo že to smíte používat pouze 30 dnů? Tohle je upraví, aby fungovaly normálně. Cracks jsou legální. Není legální je vždy používat, ale je legální vlastnit je nebo sbírat. Je také legální je volně šířit a stahovat. Na cracknutí většiny programů musíte pustit crack v adresáři, kde je program.*

Hacking - *Hackování může být použito buď pro dobrou nebo špatnou věc. I úřady mají hackery. Hackování je nalézání cesty jako jak obejít ochranný systém. Někdy také zvané zadní dvířka.*

H/P/V/C/A/W - *Hacking Phreaking Virii Celullar or Cracks Anarchy Warez.*

IRC - *Internet Relay Chat. Je to skvělá věc, jak si pokecat s lidma, který se zajímají o tu samou věc jako vy. Je zde okolo 3.500 veřejných kanálů na těch nejznámějších IRC serverech. Je zde naprosto všechno od warézů až po diskusní skupiny obézních důchodců. Hodně lidí používá IRC program zvanej MIRC.*

Linux and Unix - *To je mnohem pokročilejší operační systém než Windows 95 nebo MS-DOS. Je to nejlepší OS přístupný všem lidem, protože je ZADARMO.*

MP3 - *Typ kompresních souborů s hudbou. MPEG audio layer 3, abych byl přesný. Jsou většinou používané na pirátskou hudbu.*

Phreaking - *O téhle oblasti moc nevím. Je to „hackování" telefoních systémů. Můžete si užít dost srandy, když jste dobrý phreaker.*

Piracy or Pirate - *Nelegální kopírování, nebo-li porušování copyrightu. Tohle se samozřejmě netýká pouze počítačů. Jsou to i videokazety, knihy nebo hudba. Pro některé lidi je to běžná činnost, ale když to přeženete, můžete z toho mít pěkný problémy.*

Tucows - *The Ultimate Collection of WinSock Software.*

Virii - *Množné číslo od slova virus. Počítačové viry můžou být použité i pro dobrý úmysl. Vlády používají viry na sabotování zbraní řízených počítačem v moderních válkách.*

Windows 95 – *40 MB beta verze virů.*

Nalezeno na Internetu a redakčně upraveno.

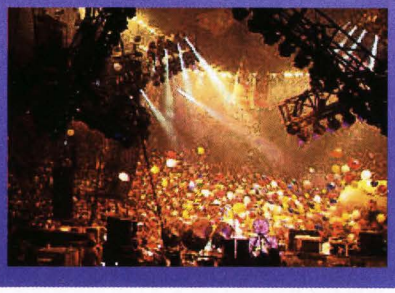
rubriku připravil Pavel Žďárek

MP3: Zvuk, který se šíří „nadzvukovou rychlostí“

Každý jistě pochopil, že jsem nadpisem myslel rychlost, s jakou se hudba dostává mezi lidi. Každý na Internetu si může stáhnout, co ho napadne. Není problém najít skladby volně přístupné, ale i ilegální nahrávky těch nejlepších hitů. Vše téměř v CD kvalitě. Také není problém si vyrobit vlastní CD (povíme si později). Nejlepší na tom je to, že vše je naprosto zdarma (až na ty telefonní poplatky). Proto není divu, že se většině hudebních vydavatelství tento stav vůbec nelíbí. Firmy přicházejí o obrovské zisky. V souvislosti s MP3 jsou nejčastěji zmiňovaná autorská práva. Hudební společnosti sice silně lobují za okamžitý zákaz MP3, ale tábor příznivců tohoto fenoménů je tak obrovský, že si firmy začínají uvědomovat vážnost situace. Ani na právnické půdě se společnostem moc nedaří. Vypadá to, že MP3 navždy změní pohled na prodej muziky.

Teď se ale od právních problémů vrátíme k samé podstatě MP3. Problém autorských práv je podstatně složitější a necháme si to na později.

Tak a teď rychle něco o samém principu MP3. Aby jste v tom neměli chaos, začneme úplně od Adama (nebo od Evy?). Hudební formát MP3 vznikl ze známého formátu na přehrávání audio-video zvaném MPEG. Podstata obou formátů je jednoduchá. Jedná se v podstatě o obrovskou kompresi cca 10:1. V případě MP3 tak docílíte, že se vám na jedno CD vejde to, co za normálních podmínek na 10-12 CD. Zde tedy nejlépe platí heslo: za málo peněz hodně muziky. Princip vytváření MP3 souborů není složitý. Potřebujete k tomu jen potřebný software a výkonný počítač. Nejdříve nahrajete hudbu do známého formátu WAW a poté vše zkompresujete do MP3. Pokud budete software používat správně a nevadí vám chvíle čekání, můžete se těšit na výsledek, který je srovnatelný s originální nahrávkou. Existuje sice i možnost komprese do MP3 přímo z CD, ale vyžaduje výkonný počítač. Tento způsob ale není moc využívaný. Samozřejmě vždy bude záležet na softwaru. V této rubrice vás tedy postupně seznámíme s nejpoužívanějším softwarem. A budete mít jasno.



Tak teď máme MP3 soubor, ale musíme ho také něčím přehrát. To už je ten nejmenší problém. Přehrávačů je obrovské množství. Nejpoužívanějším je program Winamp od firmy Nullsoft (najdete ho na našem CD). Tomuto přehrávači můžete měnit vzhled podle vaši nálady. Záleží tedy na vás, co vám nejvíce vyhovuje. Tak to by bylo opravdu ve stručnosti vše a ujišťuji vás, že vše si postupně v příštích číslech rozebereme. Teď vám ale doporučuji, abyste okamžitě zasunuli naše druhé CD do mechaniky a vychutnali si tak sílu MP3. Příjemnou zábavu. **Michal Strnad**

Vážení čtenáři,

v této rubrice vás budeme pravidelně informovat o fenoménu zvaném MP3. Většina z vás již jistě ví, o čem je řeč. MP3 již neodmyslitelně patří k počítačovému životu a byla by tedy ostuda vás o tom neinformovat. Na této strance najdete každý měsíc spoustu zajímavostí. Budeme vás seznamovat s historií, současností i budoucností. Představíme si i nejlepší programy pro úpravu a poslech MP3. Také jistě rádi poznáte hudební skupiny, které se soustředí převážně na MP3. Hitparáda našich i zahraničních interpretů také není k zahození. A to nejlepší nakonec. Na našem druhém CD bude každý měsíc plno MP3 hudby!

MP3 Walkman. Proč ne?

Nedávno si firma Diamond dovolila vypustit na trh svůj hit. Walkman přehrávající skladby ve formátu MP3. Nejlépe na to zareagovala RIAA (Recording Industry Association of America). Hloupě zažalovala firmu Diamond. Trvzením, že je to proti autorským právům. Zpět k Diamondu. Jak, že se to vlastně ten walkman jmenuje? Rio PMP300. Dovede to docela zajímavé věcičky. MP3 se mu do paměti vejde 64 MB a za nějaký ten peníz ho rozšíříte na 96 MB. To už je docela pohoda. Nejzajímavější věcí na tomto přístroji je jeho cena kolem 6000 Kč. Nezbývá než doufat, že cena půjde brzy dolů. Více informací najdete na **(www.diamondmm.com).** **Michal Jašpr**

hitparáda

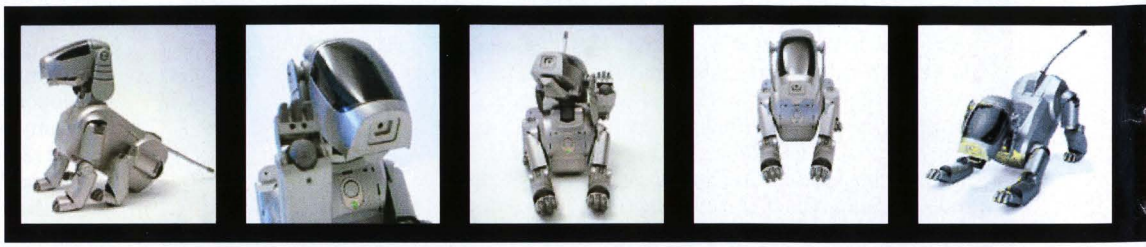
Připravili jsme pro vás hitparádů MP3 našich CD. Pro tentokrát je žebříček sestaven pouze z hlasů redakce a proto vás vyzýváme, hlasujte. Název interpreta i skladby vám běží na přehrávači.

1. **First Kiss** - Mindi Abair (CD 71)
2. **Posies in my eyes** - 13 stories (CD 71)
3. **A Bientot** - Lizzie Cook (CD 71)
4. **Kantele** (CD 71)
5. **Tierra** - LangHorns (CD 71)
6. **Smiley Face** - Duneraver (CD 71)
7. **Runin my Day** - Turtlehead (CD 71)
8. **Let's Pretend** - Emily Richards (CD 71)
9. **Marijuana** - Soundfreek (CD 71)
10. **On out of here** - Flammable Dress (CD 71)

Upozornění: *Všechny soubory MP3 na CD jsou legálního původu.Redakce neručí za pravdivost údajů uvedených u souborů MP3. Také nezodpovídáme za škody způsobené používáním našeho CD.*

Robo-pes má jméno AIBO

Tokyo 2001 - Robopes pokousa
parku pětiletou holčičku Mitu
končila v nemocnici sv. Lu



Miláček Aibo: Aibo vám rád podá pac, zavrtí ocáskem, zaštěká i zavrčí. Jeho pohyby jsou opravdu věrohodné.

Firma Sony uvádí po pětiletému výzkumu na trh špičku nejnovější technologie v umělé inteligenci - malého a roztomilého pejska AIBO. Původní název pro tohoto robota byl ERS-100, ale jak se dalo čekat, musel se zvolit poněkud lidštější název AIBO (Artificial Intelligence + robot). Na tomto projektu se podílelo 24 vědců, a proto je AIBO řazen mezi vrchol současné vědy a techniky. Na první pohled se může zdát, že se jedná jen o obyčejnou hračku, ale pod povrchem se skrývají dosud nevídané vlastnosti. Tak věřte, že AIBO se chová úplně přesně jako jeho přírodní vzor. Dokáže běhat, chodit a pokud mu hodíte míček, vesele se za ním rozeběhne. Prý umí hrát i fotbal. Jeho pohyb je dokonalý a aby také ne, když se o vše stará 18 motorů, 64 bitová architektura, 100 MHz RISC procesor a nově vytvořený Sony's Aperios operating systém. Pejsek AIBO také dokáže vidět, a to dokonale. Speciální infra senzor a CCD kamera umožňují prostorové vidění. AIBO rozeznává barvy a je schopen rozeznávat vzdálenosti a podle toho reagovat. Má dokonce i čich. Samozřejmě, že tolik funkcí musí zákonitě spotřebovávat energii. AIBO vám vydrží díky lithium baterii v nonstop provozu zhruba 1,5 hod a poté ho musíte podobně jako mobilní telefon dobít. A to není zdaleka vše. To hlavní je, že váš AIBO dokáže mnohem víc než se jen hýbat. Jeho hlavní předností je umělá inteligence, která je dovedena snad k dokonalosti.

Míček: Aibo se za ním rád honí.

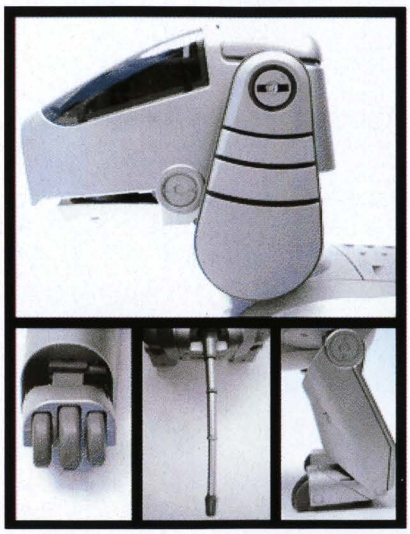
Enrgie: Dobíjení je jednoduché.

AIBO má naprogramováno několik módů a dokáže je i kombinovat. Takže pokud se mu něco nelíbí, dá vám to vrčením najevo. Skvělá funkce je i to, že pokud vlastníte dva psy, můžou si spolu hrát i prát. Ano skutečně je to pravda, AIBO dokáže projevovat emoce a instinkt. Umí být smutný, veselý a hravý, ale také učenlivý a přítulný. Také bude vyžadovat pozornost svého pána se kterým velmi rád komunikuje. Majitel může psíka ovládat pomocí zvukového ovladače a AIBO je schopen na tento ovladač reagovat. Rozpozná i odkud zvuk vychází. Tvůrci tohoto robota uvádějí, že v budoucnu bude možné i na pejska mluvit. Další vymožeností je, že Sony prodává také AIBO příslušenství zvané ERF-510 AIBO Performer Kit s nímž můžete svého čokla připojit k obyčejnému PC (P200 MHz a více, W95/98, min 32 MB RAM, PCMCIA kartu atd.). Jak jistě tušíte, tato geniální možnost umožní každému majiteli vytvořit si pejska podle představ. Možností programování je mnoho a včetně zvukových povelů.

Takeshi Yazawa - generální manažer Entertainment Robot Business Incubation Department věří, že se stane AIBO prodejním hitem, přestože cena je docela vysoká (odhadována na 2500 US $ - cca 88 000 Kč + příslušenství k PC za dalších 450 US $). Prodej by měl začít v červnu a je zatím počítáno pouze s omezenou sérií (v Japonsku 3000 ks a v USA 2000 ks).

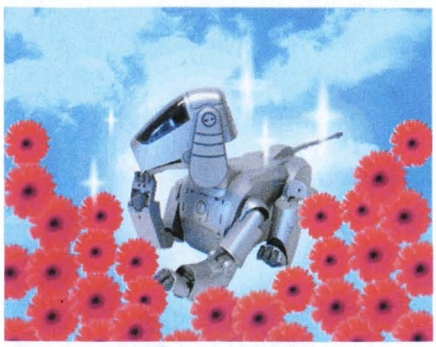
Brzy bude konec milénia a lidská civilizace vstoupí do nového tisíciletí plného techniky. Pes AIBO je přesně to, co předpovídaly sci-fi romány a filmy. Pes AIBO je v současné době vrcholem toho, co lze vymyslet. Je jisté, že vývoj bude pokračovat a my se tak dočkáme stále nových a nových robotů, kteří budou chytřejší a možná, že se konečně dostanou do domácností každého z nás. Doufejme, že se nenaplní předpovědi o vzpoře robotů a že nám budou roboti věrně sloužit.

EX[MICHAL STRNAD]



Konstrukce: Robot na první pohled!

Japonsko: Poptávka je veliká.



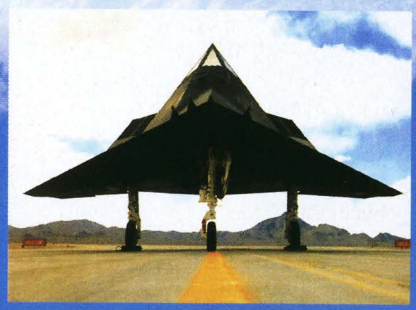
City: I robot se dokáže smát nebo plakat.

Neviditelná technologie

Výzbroj armády spojených států amerických je plná nových a zajímavých technologií (jsou i názory, že pochází od UFO). Většina z nich je utajena nejvyšším možným způsobem. Dnes si představíme „starší" a známou „neviditelnou" technologii zvanou Stealth. Tato vyspělá technologie je běžně používaná u taktických bombardérů F-117A Nighthawk a B2 Spirit. Jistě vám také neunikla zpráva, že právě jeden takový stroj byl sestřelen jugoslávskou protivzdušnou obranou a zřejmě byl i převezen do Sovětského svazu (tedy Ruska) na výzkumy. Proslýchá se také, že jugoslávská armáda vlastní český radiolokátor Tamara, který jako jediný na světě je schopen tato letadla zaměřit. Významné špionážní služby na území bývalého Československa měly velký zájem o zastavení vývoje Tamary. Otázkou také zůstává, proč Tesla Pardubice, která Tamary vyráběla, má v současné době velké potíže a i osoby spjaté s touto firmou nejsou bez problémů. Tamary byly vyvíjeny pro Sovětský svaz a byly exportovány do států podezíraných ze světového terorismu. Ano vše se točí okolo obávané americké technologie. Proč je tedy americký bombardér neviditelný?

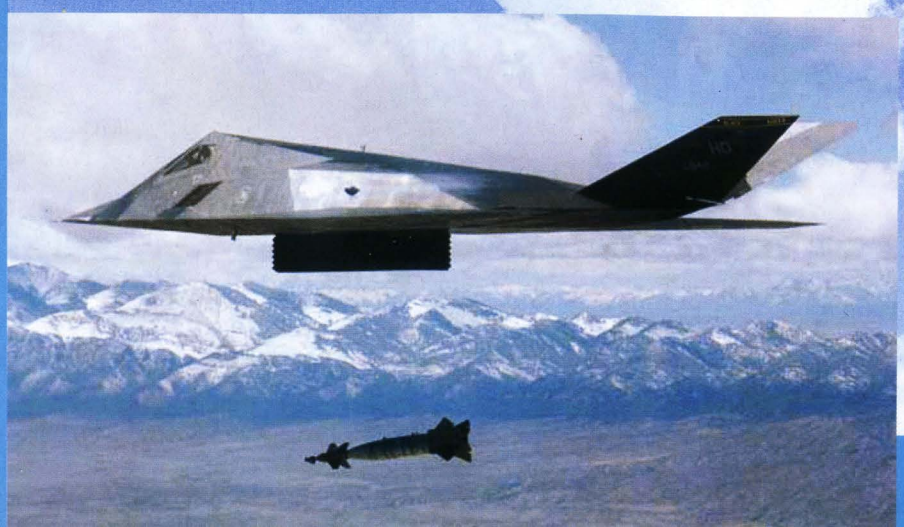
Aby byl letoun neviditelný, musí splnit určité podmínky. To, že by měl létat hlavně v noci a vydávat minimum zvuku je asi každému jasné. Hlavně se nesmí nechat zaměřit radarem. Radar funguje tak, že vysílá radiové vlny, které se odrazí od povrchu letadla a vrátí se jako bumerang zpět a letoun je tak bleskurychle zaměřen. Proto je tvar těchto „neviditelných" strojů uzpůsoben tak, aby radiové vlny odkláněl. Na povrchu nesmí být žádné ostré výstupky ani prohlubeniny. Samozřejmě, že se letadlo musí také naklánět, a tak se musí použít další vymoženosti moderní technologie. Jedna z nich má název RAM a jedná se o speciální materiál a nátěrovou hmotu, která pohlcuje většinu radarového záření. Americké letouny mají na své palubě také super výkonný vysílač, který dokáže radarové vlny rušit. Dalším problémem je, že spalováním paliva a třením povrchu letadla o vzduch vzniká značné teplo, které je schopné zaznamenat infra detektor protivzdušných sil. Letoun tak musí být ochlazován speciální technologii, která je také předmětem speciálního utajení. Komunikace se řídícím střediskem nad územím nepřítele je na minimální úrovni a jsou opět použity nové technologie. Samozřejmě, že většinu svých technologií Američané tají a proto jsme vám mohli popsat pouze obecné způsoby ochrany těchto super letadel. Všechny uvedené technologie je nutno kombinovat i se správným výcvikem pilotů, všech osob zúčastněných v bojové misi a v neposlední řadě i používáním vyspělých zbraňových systémů, o kterých si povíme jindy. Americká armáda již vyvíjí modernější verze a není vyloučeno, že použije na povrchu letadla speciální technologii lidově zvanou „predator". To znamená, že tekuté krystaly na povrchu budou zobrazovat okolní prostředí, a tak se dokonale maskovat. Na obloze tak možná spatříme pouze vlnicí se vzduch.

EX[MICHAL STRNAD



F-117A NIGHTHAWK

- **Základní funkce:** útočný bojový letoun.
- **Výrobce:** Lockheed Aeronautical Systems Co.
- **Pohon:** Dva motory General Electric F404-GE-F1D2.
- **Délka:** 65 stop 11 palců (20,08 m).
- **Výška:** 12 stop 5 palců (3,78 m).
- **Rozpětí:** 43 stop 4 palce (13,2 m).
- **Hmotnost prázdná:** 30 000 lb (13 608 kg).
- **Max. vzletová hmotnost:** 52 500 lb (23 814 kg)
- **Rychlost:** max. cestovní Mach 0,9 (1074 km/h)
- **Max. rychlost:** přes 1 Mach
- **Dolet:** Neomezený s tankováním za letu; bojový cca 620 mil (1000 km)
- **Výzbroj:** v pumovnici až 2268 kg zbraní (protiradarové střely AGM-88 HARM, protizemní AGM-65 Maverick, laserem naváděné pumy GBU-10, GBU-19 a GBU-27, BLU-109 a nukleární pumy s volným pádem B61.)
- **Posádka:** 1
- **Začátek výroby:** 1982
- **Ve stavu: Aktivní:** 54
- **Cena jednoho stroje:** 45 miliónů dolarů



Najděte UFO

Proč se neproslavit odchytem mimozemšťanů?

„Scullyová, koukni na ten monitor, to snad ne, že by to bylo ono?“ Tak možná tohle by byla první věta, kterou by agent Mulder řekl, poté co by analýza na jeho computeru potvrdila neidentifikovatelné signály z vesmíru. Potěšující správa je, že se nemusíte dívat na film a přesto se zapojit do hledání po mimozemských civilizacích. Stačí se jen přihlásit do programu SETI@home. Česká republika totiž patří mezi státy, které se tohoto programu účastní. O co tedy jde?

Viděli jste americký film Contact s Jodie Foster? Že ne? Tak jinak. V Portoriku se nachází největší radiový teleskop na světě. Tým vědců pod záštitou NASA se zde po mnoho let snaží zachytit signály, které k nám mohou posílat mimozemské civilizace. Jak možná víte, radiový signál se může za určitých okolností šířit do obrovských vzdáleností a putovat i několik let. Co když mimozemšťané opravdu vysílají k Zemi signály? Některé teleskopy se právě věnují této činnosti. Problém je v tom, že signálů je obrovské množství a většinou jsou pozemského původu. Takové množství informací nedokáže zpracovat ani ten nejvýkonnější počítač. Proto byl vytvořen program SETI@home, který má využívat obrovského potenciálu výpočetní techniky na Internetu. Jedná se opravdu o skvělý nápad. Výpočty, které by normálně trvaly vědcům roky, se ohromně zrychlí a navíc se sníží riziko, že

některé signály nebudou prozkoumány vůbec. Teď se jistě ptáte, jak se tohoto projektu můžete zúčastnit vy?

Na adrese (setiathome.ssl.berkeley.edu) vyplníte základní údaje a stáhnete si speciální šetřič obrazovky. Ten funguje jako normální šetřič, ovšem s tím rozdílem, že když s počítačem nepracujete, zobrazují se vám na obrazovce podivné grafy, které cosi analyzují. Ano, analyzují soubory zvuků z vesmíru, které si předtím s Internetu stáhly. Výpočet sice trvá hodiny, ale probíhá v dobu, kdy s počítačem nepracujete a pokud výpočet přerušíte, nic se nestane, protože má paměť a po zapnutí opět výpočet pokračuje. Poté program odešle data do centrály a stáhne si další data z jiné část oblohy. Sběr dat. SETI@home úzce spolupracuje s projektem SERENDIP na univerzitě v Berkeley, který má neomezený přístup k Arecibskému rádiovému teleskopu v Portoriku. SERENDIP navrhl systém pro PC, který extrahuje úzkou rádiovou frekvenci, vytvoří vzorek a v reálném čase zapíše data na digitální pásku. Tyto pásky pak budou zaslány na souborový server ve Spojených Státech. K SETI programu se již připojilo několik stovek tisíc lidí a číslo stále roste. Je to skvělý pocit, když váš počítač konečně dělá něco, co může přispět k obrovskému poznání lidstva. Zní to jako sen. I váš malý pokoj s obyčejným počítačem může mít stejný význam jako obrovská vědecká pracoviště. O penězích ani nemůže být řeč. Vždyť již ten zmíněný pocit, že možná píšete historii stojí za to. Tak pojďme na to.

EX[MICHAL STRNAD]

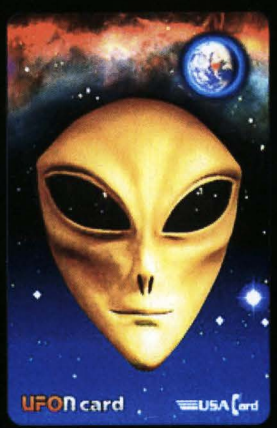
TÝM SETI@HOME

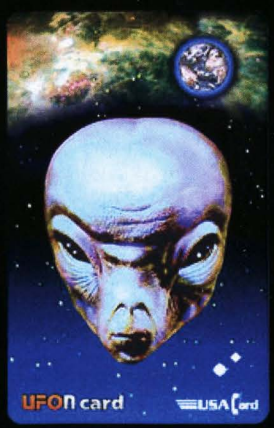
Dr. David P. Anderson - vedoucí projektu. David je vedoucí technologického oddělení v Tunes Network Inc. Před tím byl členem katedry počítačových věd na univerzitě v Berkeley. Je autorem zhruba 65 článků o operativních systémech a počítačové grafice.

Dan Werthimer - vědecký vedoucí. Je hlavním řešitelem projektu SERENDIP na univerzitě v Berkeley. Aktivně se zabývá pozorováním a hledáním mimozemské inteligence již 17 let. Je rovněž navrhovatelem hardware SERENDIP, který se zabývá sběrem dat.

Dr. Woodruff - vědecký pracovník. Je profesorem astronomie na Washingtonské univerzitě a je aktivním účastníkem SETI po více než 20 let.

David Gedye - zakladatel a poradce. Je technologickým ředitelem pro vzdělávací projekt APEX Online. Má více než desetiletou zkušenost s navrhováním a konstrukcí multi-uživatelských prostředí. Do nedávna byl vedoucím Online Games ve Starwave Corporation. Založil projekt SETI@home a byl jeho prvním ředitelem od roku 1995 do roku 1997.





Několik podob, jak mohou vypadat naši přátelé z vesmíru.

Mrtvoly na prodej

Stýská se vám po vaší zesnulé babičce?

Kdysi dávno, v dobách, kdy se naše komunikace spokojila s „hu-hu“ a „he-he“ se zesnulí nechávali svému osudu a nikdo se jejich zahrabáváním nezabýval. To se potom šířila spousta pěkných chorob a lidé umírali a umírali. Časem naši předkové přišli na to, že by mohli své zesnulé spoluobčany zahrabat do země - tzv. pohřbívání, nebo za slavnostních písní upálit na hranici - tzv. kremace, velmi oblíbená pokud onen zpopelňovaný byl nezcela mrtvý. Naši předkové si ještě navymýšleli spousty jiných pitominek spojených s pohřbíváním, ale to je dnes už pasé. Dnes je vše jinak!

Pokud vám chybí někdo z blízkých, můžete si ho objednat. Nevěříte? Věřte! Pokud na Internetu navštívíte stránku (www.distefano.com) a vyplníte si příslušný formulář, do tří neděl vám přijde vámi vybraná mrtvolka až domů a vy si jí podle přiloženého návodu (podle autorů je tak podrobný, že to zvládne i malé dítě) pěkně sestavíte. Samozřejmě si ji nejdřív zkontrolujete, protože přece nechcete, abyste doma měli místo své babičky černošského dědečka či snad nějakého mimozemšťana (pokud si ho objednáte, dostanete k němu klasický modrý „NASA“ pytlík s dlouuuuuhým zipem. A co že si ke své objednávce můžete všechno nadiktovat? Tak předně barvu kůže, vlasů, stupeň rozkladu (na výběr máte dva stupně - bez červíků a s nimi). Rád bych se zastavil u barvy kůže. Zde totiž nejste omezeni a tudíž můžete mít doma třeba zelenou nebo žlutou mrtvolku (pokud se váš příbuzný utopil, modrá je ideální). Dále si můžete zvolit, jakou barvu budou v noci mrtvolce svítit očička (sedm nekrofilů ze třech doporučuje bělovlasou babičku s modrýma světýlkama), jestli bude uzpůsobena k odhalování (to kdybyste se chtěli před kamarády pochlubit, jakou doma máte kočku) a kolik bude mít otvorů (ano nekrofilové, i na vás je myšleno!). Pokud se tedy vašemu děťátku stýská po mamince, tatínkovi, babičce, dědečkovi atd., objednejte mu je k Vánocům!

Jitka Obzinová jak ji ještě neznáte!

Tak co? Už nahazujete browser a jdete objednávat? Tak zase vychladněte. Abyste takovou mrtvolku mohli mít doma, měli byste mít na svém bankovním kontě $550 za samotnou mrtvolku, $50 za světýlka do děr po očíčkách a $40 na poštovné a balné. Že tolik nemáte? Nevadí za $225 dostanete hlavu mrtvolky nebo mumie a za $125 ruku, kterou můžete v tramvaji strašit důchodce. Mě osobně se nejvíce zalíbil „příruční kit lovce vampírů“, a tak na něj šetřím a šetřím a... Pokud nemáte ani oněch $19.95 na manuál, jak si sestavit vlastní mrtvolku, pak se alespoň pokochejte pohledem na ony úžasné fotografie, které najdete v galerii - stojí to za to!

EX[MISTIC JOE ◗

Tak to je ona! Bára Kallistová!

Halí, belí, babka smrdí...

Že by to byl Lenin?

HARDSEKTOR

Přehled nejlepšího hardware pro váš počítač

PROCESORY	CENA	POPIS
Intel Pentium II/333	5.900,-	Nejpoužívanější procesor v dnešní době. Brzy však cena ještě více klesne (kvuli nastupujicimu P3).
Intel Pentium III/500	28.000,-	Horká novinka na trhu. Velke změny ale nepřinese. Počkáme, jak se uplatní a take až klesne cena.
Intel Pentium II Celeron/300, 128 cache	3.200,-	Levnější varianta Pentia 2. Je sice ochuzen o některé funkce, ale ty stejně nevyužijete.
AMD K6 - II/300 MMX	2.900,-	Pokud nepotřebujete nejnovější procesory, bez problémů vám K6 bude stačit.
IBM Cyrix 6x86/333 MMX	1.750,-	V současné době cenově velmi výhodné a i rychlost je pro dnešní hry ještě dostačující.

Nejoblíbenější procesor je dnes Pentium II a jeho levnější verze Celeron. Úspěšně mu konkurují i AMD a IBM. Kupujte minimálně 300 MHz.

HARDDISKY		
Western Digital 2,1 Caviar	4.300,-	Harddisky od WD jsou oslavovány, ale i zatracovány. Nejsou ale zas tak špatné a jsou stále nejpoužívanější.
Western Digital 10,1 Caviar	7.100,-	Tento disk ovšem nemá chybu a patří mezi nejlepší výrobky od WD. I cena je velmi dobrá.
Seagate 6,5 MB	6.400,-	I přesto, že se Seagate stále zlepšuje, nehodí se na náročnější aplikace. Pro hry je ale bez problémů.
Quantum Fireball 10,1 MB	7.000,-	Velmi rychlý a kvalitní. Koupě se rozhodně vyplatí a vy nebudete litovat.

Ceny se drží na vysoké cenové úrovni. Dnes nemá cenu kupovat disk menší než 2 GB. Doporučuji kupovat pouze nové.

GRAFIKA (Ex69, s.58)		
S3 Trio 3D	1.100,-	Velmi dobrá karta pro základní konfigurace. Má 4 MB RAM, AGP.
3D Banshee 16 MB	3.900,-	Kombinuje 2D a 3D akceleraci, obsahuje vynikající čip Voodoo 2. Tato karta patří mezi nejlepší.
ATI Rage 128 Magnum 32 MB	6.900,-	Kombinuje 2D a 3D akceleraci. V současné době je nejrychlejší. Doporučujeme pro náročné.
Riva 128 - TNT	5.000,-	16 MB kombinovaná karta, největší konkurent karty Voodo 2.

Lepší je kupovat karty kombinované, protože máte jistotu, že bude vše správně fungovat. Normálním hráčům by mělo stačit 16 MB.

PAMĚTI		
SIMM 32 MB EDO	2.000,-	Nejpoužívanější pamět. Doporučujeme kupovat minimálně 2 kusy, což je 64 MB. Pouze pro starší počítače.
DIMM SDRAM 64 MB	3.000,-	Doporučená koupě, která se jistě vyplatí, ale hlavně u nových počítačů, kde stejně nemáte na výběr.
DIMM SDRAM 128 MB	5.800,-	Nejlepší poměr ceny a velikosti. Před touto koupí v budoucnu stejně neutečete.

Po rychlém boomu nových, větších a i levnějších pamětí se situace uklidnila. Ceny začínají být stabilní. Doporučuji koupit min. 32 MB.

CD-ROM		
Creative Labs 36x	2.000,-	Kvalitní mechanika od známé multimediální firmy. Čte dobře všechny druhy CD.
Lite On 40x	1.970,-	Patří mezi horší typy mechanik, pouze pro nenáročné.
Wernes 20x a více	2.000,-	Tuto mechaniku uvádíme pro varování. V žádném případě si tento krám nekupujte! Neumí číst!
Mitsumi 32x	2.000,-	Také průměrná mechanika. Mitsumi má rozhodně co dohánět.

Na hraní her stačí CD-ROM s rychlostí nad 20x. Dnes jsou na trhu 40x a více. Důležité je, aby mechanika dobře četla pálená a poškozená CD.

ZVUK		
Sound Blaster Live!	7.300,-	Novinka. Karta pro profíky, vynikající 3D zvuk. Pokud máte kvalitní aparaturu, kupujte.
Audio Excel 3D	700,-	Kvalitní, ale hlavně levná karta pro každého. Jsou trochu problémy s instalací, jinak hraje docela dobře.
Sound Blaster 16 s rádiem (OEM)	1.700,-	Dobrá karta s radio tunerem. Cena ujde.
Sound Blaster 64 AWE	900,-	Jedná se o velmi kvalitní kartu, která je velmi oblíbená. Nejlepší poměr výkon a cena.

Nemusíte si kupovat nijak zvlášť drahou kartu. Pokud neradi riskujete, chtějte Sound Blaster a kompatibilní.

MONITOR		
Samsung 14"	5.500,-	Sice se jedná o 14" monitor, ale je velmi kvalitní, s digitálním ovládáním. Tomu odpovídá i cena.
Proview 15" dig	6.500,-	Tato digitální „patnáctka" je dnes nutností. Na hraní her je totiž nejlepší. Dobré rozlišení a obraz.
MAG 17" XJ700T	14.400,-	Pro mnohé neznámá značka, ale s obrazovkou Sony Trinitron a splňuje i ty nejnáročnější normy.
AOC 17" dig	10.400,-	Sedmnáctky již nejsou tak nedostupné a tento monitor je toho důkazem. Není opravdu špatný.
LG 8FT 17"	17.400,-	Dražší, zato velice kvalitní monitor. Patří mezi nejlepší na našem trhu.
Philips 201V 21"	42.500,-	K tomu není co dodat, pouze pro profesionály.

Standardem je 15 palcový monitor a nyní i 17 palcové. Větší monitory mají smysl pouze pro grafiky a pro hraní her jsou dokonce nevhodné.

MODEM		
US Robotics Sportster voice 56k externí	6.300,-	Patří mezi nejkvalitnější modemy vůbec. Je vhodný i pro firmy a profesionální využití.
GVC 56 interní, voice	2.800,-	Značka, která se osvědčila i v kancelářském provozu. Patří mezi nejoblíbenější.
Genius 56 flex, interní	2.000,-	Dobrý modem. Velmi dobře drží nekvalitní spojení, což je u nás více než důležité. Snadná instalace.
Diamond Supra 56k, interní	2.300,-	Vemi dobrý a také oblíbený modem. Je na něj prostě spolehnutí.

Vzhledem k tomu, že se nacházíme v České republice, je velmi důležité aby váš modem dobře držel špatné linky. Super rychlé modemy nevyužijete.

TISKÁRNA		
HP DeskJet 720C	11.500,-	Dosti drahá, ale barvy jsou velmi věrné.
Lexmark CJP1100	3.950,-	Značka Lexmark se vyznačuje nízkou cenou, slušnou kvalitou tisku a tichým chodem.
Epson Photo EX	16.900,-	Chcete-li tisknout vysoce kvalitní fotografie o formátu až A3, neexistuje lepší volba!
HP LaserJet 1100	17.000,-	Nejnovější laserová tiskárna od Hewlett Packard. Nástupce nejlevnější HP 6L. 8 str./min., 2 MB RAM.

Díky velice nízké pořizovací ceně a přijatelným nákladům na vytištěnou stránku je pro domácí použití nejlepší inkoustová tiskárna.

JOYSTICK / JOYPAD		
Microsoft SiderWinder Precision Pro 3D	1.800,-	Joysticky Microsoftu jsou špičkou. Alespoň v něčem je Microsoft nejlepší.
Quick shot 123 Warrior 5	450,-	S největší pravděpodobností nejlevnější joystick u nás. Nečekejte ale žádné zázraky.
Logic 3 JT 226 volant	3.490,-	Kompletní sada pro vaše zběsilé závody aut (volant, řadicí páka, pedály). Jezděte ale opatrně.
Quick shot 217 command pad	490,-	Tento joypad se hodí opravdu pro začátečníky. Pokud nejste nároční hráči, nějaký čas vám vydrží.

Doba hraní her na klávesnici je už dávno pryč. Nové hry mají tolik funkcí, že je opravdu nutnost vlastnit nějáký ten joystick nebo joypad. Akční hry vyžadují kvalitu.

rubriku připravil Michal Strnad

Redakce neručí za ceny a nezodpovídá za správný výběr jednotlivých komponentů. Ceny jsou orientační, v Kč a s DPH.

PC NEWS

To nejnovější ze světa PC

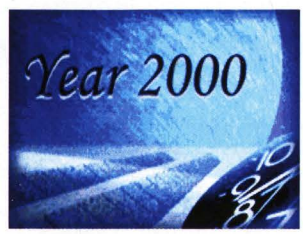
Velmi přehledné a rychlé ovládání.

Ráj programátorů

Server Builder je zde pro ty, co se snaží občas něco naprogramovat nebo vytvořit pěkný web. Najdete zde komplexní informace o programování v různých programovacích jazycích. Ovládání je přehledné a většina článků je i pro začátečníky. Builder také nabízí ukázky a diskusní forum. Tak si konečně přestaňte jen hrát a běžte něco tvořit. Vaše první cesta by měla směřovat na **(www.builder.cz).**

PC Y2000

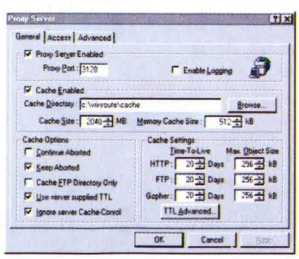
Jak jsme již informovali, nejvýznamnější světoví výrobci počítačů se spojují do aliance PC Y2000. Hlavním cílem má být hardwarová připravenost PC na rok 2000, ale zřejmě půjde o další komerční tah na podporu prodeje Windows 2000. Není divu, že



tuto skupinu podporuje mimo jiné i Microsoft.

WinRoute server

Proxy servery se u nás zabydlují. Po úspěchu Win Proxy je dalším horkým kandidátem WinRoute. Je určený pro Windows 95/98/NT. Pokud nevíte, proxy servery umožňují připojit celou síť LAN na jediný modem a také zvyšují bezpečnost na Internetu. Vaše síť bude mít na Internetu pouze jedinou IP adresu. Další výhodou proxy serveru je práce s poštou. Proxy servery také umožňují zřízení vlastních e-mailových účtů. Laicky řečeno, proxy server se vám stará o připojení na Internet. Umožňuje i načasování akcí a vy se tak nemusíte o nic starat (jak kdy - správci sítě ví své). WinRoute je prakticky to samé jako oblíbený Win Proxy a záleží tedy na individuálních potřebách.



Ceny stále klesají

Boj dvou největších výrobců procesorů pokračuje. Společnosti AMD a Intel opět oznámily další snížení cen. Odborníci očekávají, že v příštích měsících budeme svědky další cenové války. Pro nás uživatele je to samozřejmě příjemné, ale pro výrobce je to velmi nepříjemný stav, protože začínají prodávat pod cenu. Vzhledem k tomu, že procesory Cyrix již pomalu končí, bude se AMD snažit získat další podíl na trhu. Pozice Intelu je i přes mnoho problému stabilní. Pokud se tedy rozhodujete koupit si třeba levný Celeron, radíme ještě počkat.

Corel Draw 9

Nová verze nejoblíbenějšího grafického programu pro domácí použití (nejen domácí) je tu. Jak jistě víte, v Corelu se dají báječně vytvářet letáky, loga atd. a i grafika pro web. Kompletní balík Corel Draw by měl spojovat výhody jak vektorové tak i bitmapové grafiky. Obsahuje také nové nástroje a plug - iny. Jak se dalo očekávat, velký důraz byl kladen na grafiku pro www stránky a také na podporu digitálních fotoaparátů. Co-

rel Corp. jasně dokazuje, že je jeho Corel Draw 9 plnohodnotný konkurent produktů od firmy Adobe.

První videomobil

Společnost Kyocera Corporation uvádí na rozvíjející se telekomunikační trh první videomobil na světě. Tento videomobil VisualPhone VP-210 vypadá úplně stejně jako obyčejný mobilní telefon, ale jek již název napovídá, je vybaven miniaturní zabudovanou kamerou (CMOS 110 000 obrazových snímacích bodů) a barevným LCD 2" displejem. Obraz je přenášen zhruba 2 obrázky za sekundu a telefon je možné použít i jako fotoaparát s kapacitou až 20 JPEG fotografií. Je však otázka, jak se tento výkřik prosadí a jestli opravdu přinese užitek. Velkou budoucnost bude mít také na Internetu, protože umožňuje posílat e-mail včetně fotografie. Prodej by měl začít v první dny léta a cena bude 330 dolarů.

Telecom a nová technologie ATM

Pro větší firmy a nebo bohaté jedince připravil Telecom novou službu ATM založenou na stejnojmenné technologii. Ta umožňuje přenos dat, obrazu i po rozsáhlých sítích WAN a otevírá tak dveře novým síťovým aplikacím. Přenosové rychlosti jsou opravdu ďábelské a to až 155 Mb/s. Firmy tak budou moci mezi sebou komunikovat přes videokonference v reálném čase a navíc i ve vysoké kvalitě zvuku a obrazu.

stručně

IBM a věda
Americká společnost IBM vyvinula novou technologii při výrobě harddisků. Nové disky Ultrastar mají být samozřejmě větší (36 GB a více), ale také rychlejší.

Netscape se propadá

Explorer vytlačuje Netscape i ze svých tradičních pozic ve velkých firmách. Netscape chce tuto nepříznivou bilanci otočit novou verzí Communicator 4.6.

Nový OS/400
Společnost IBM uvádí na trh novou verzi svého operačního systému OS/400. Údajně se jedná o nejrevolučnější verzi, s jakou IBM za poslední roky přišla.

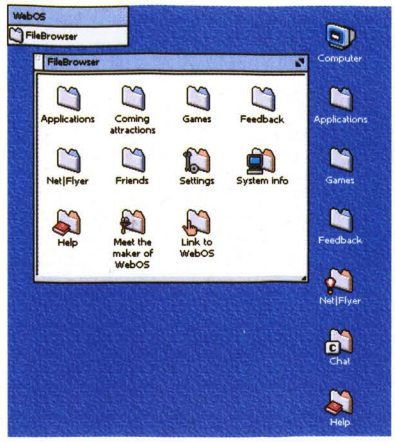
Silicon a Unix
Společnost SGI (Silicon Graphics) oznámila, že zveřejní část zdrojového kódu svého operačního systému IRIX. Z toho bude moci těžit zejména Linux, neboť vývojáři do něj budou schopni použít některá důležitá vylepšení. Zdrojový kód by měl být publikován ke konci léta.

Kupte si lístky on-line.
USA postihla panika. Nový film Hvězdné války láká do kin miliony diváků. Lidé kupují lístky i přes Internet. Tržby on-line nakupování tak závratně rostou.

Excalibur

ON-LINE

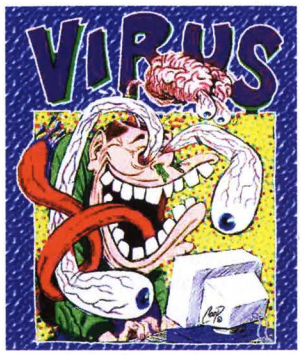
Surfujte s námi



Na první pohled je WEB OS k nerozeznání od skutečných operačních systémů.

Černobyl - comeback

Tak se nám po Melisse doslova roztrhl pytel s viry. Tento nový virus se jmenuje CIH, ale vysloužil si přezdívku Černobyl. Tento brutální vir dokázal vyřadit z provozu miliony počítačů po celém světě. CIH je opravdu záludny vir. Infikuje nejen exe soubory, ale navíc atakuje Flash paměť. Záleží tedy na chytrosti vašeho motherboardu a antivirového programu.



Operační systém WEB OS

Už vás nebaví Windows? Zkuste nový operační systém Web OS, který je velmi podobný známému Mac OS. Stačí na adrese (www.webos.org) stisknout hlavní tlačítko a náhle se celá vaše obrazovka změní v nový operační systém. Zajímavé je, že vše je v HTML a běhá ve vašem prohlížeči. Obsahuje i různé aplikace. Ve skutečnosti se samozřejmě nejedná o plnohodnotný operační system, ale spíše o ukázku, co všechno je možné vytvořit v HTML a bez Javy.

Multi-level-marketing i na Internetu

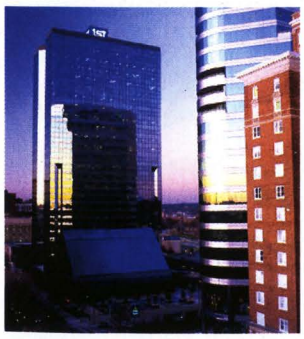
Tak se to dalo čekat. Pyramidové hry již nejsou v módě, a tak přichází podnikavci s novinkou. Nejedná se ale o pyramidu jakou v Čechách velmi dobře známe. Americká společnost All Advantage právě v této době spustila svůj odvážný projekt. O co tedy vlastně jde. Musíte se u této firmy zaregistrovat a vyplnit nějaké ty údaje včetně čísla svého účtu. Jistě se ptáte, proč chtějí vědět tento soukromý údaj. Je to proto, aby vám mohli posílat peníze. Ano, čtete dobře. PRACHY, PRACHY. Nic není zadarmo. Princip je jednoduchý. Prohlížíte si Internet úplně normálním způsobem, jen v dolní části prohlížeče běží reklama, za kterou dostáváte peníze. Pokud seženete další ziskuchtivé lidi dostáváte i část jejich zisku. Osobně jsem to ale nezkoušel, a proto nebudu nic doporučovat ani vyvracet. Musíte to zkusit sami na (www.alladvantage.com).

České bankovnictví v Himalájích

Expandia banka dokazuje, že v počítačovém věku je možné vše. Začátkem května se totiž uskutečnila první transakce z nejvyššího pohoří světa Himalájí. V nadmořské výšce 8 516 m se prostřednictvím notebooku a satelitního telefonu podařilo české expedici spojit s účtem v Expandia bance. Obě transakce proběhly bez problémů. Jedná se jistě o první bankovní operaci na území Nepálů. Je to velký důkaz globalizace ekonimiky a světa vůbec.

Vlastní obchod v Ecity

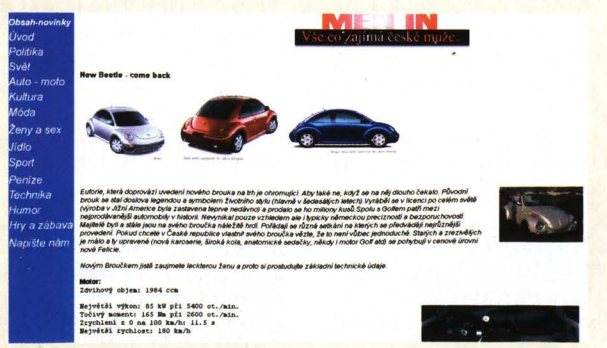
Od začátku května začalo virtuální město Ecity poskytovat novou službu. Jedná se o zřízení vlastního virtuálního obchodu. Doposud šlo „nakupovat" pouze u firem smluvně vázaných na provozovatele. Teď se ale vše od základů mění. Staňte se virtuálním podnikatelem. Tak by asi mělo znít heslo tohoto projektu. Není to ani moc složité. Stačí si kdekoli na Internetu vytvořit vlastní www stránky a na ně umístit známé logo Ecity. Po kliknutí na toto tlačítko se zákazník automaticky přesměruje do vlastntího virtuálního účtu v Expandia bance. Možná začne život v Ecity konečně pulsovat. Uvidíme.



www.mujweb.cz/zabava/menin - STRÁNKA MĚSÍCE

Tento měsíc si přihřeji vlastní polívčičku. Stránek věnovaných mužům jistě existuje mnoho. Od vulgárních až po seriozně se tvářících. Men in jsou serioznějšího rázu, ale často zde budete mít možnost spatřit i kontraverzní články a fotografie. Najdete zde mnoho zajímavých informací. Auto moto, ženy a sex, politika, se světa, peníze, kultura, humor a další rubriky, které vás zaujmou.

Ovládání je jednoduché. Jen článků by zde moho být více. Jistě ale budou přibývat. Pokud chcete být in, je MEN IN dobrá volba. Ostaní nechám na vaše posouzení a budu se těšit na vaše hodnocení i případné nápady.

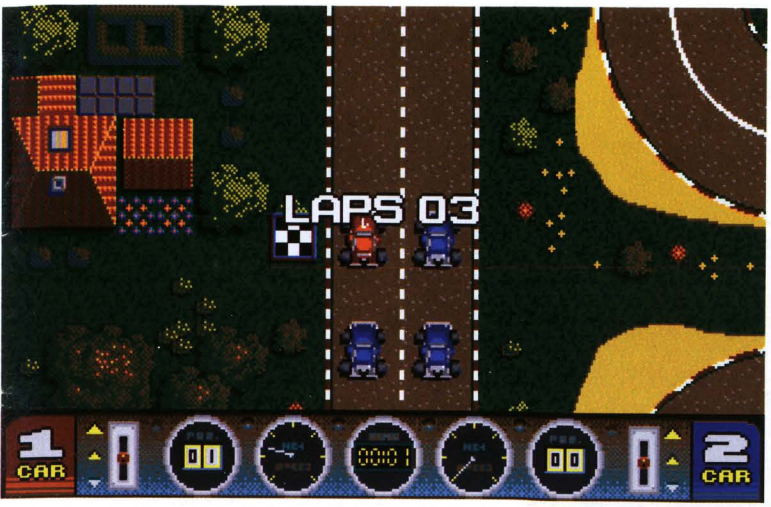


Kdo nesnáší skupinu Lunetic (orgie.miboleslav.cz/lunetic.htm). Stránky věnované bojovému umění (www.aikido.cz). Asijské umění na (www.asianart.com). Správný akvarista nesmí přehlédnout (www.akvarium.cz). V Číně sice vládne cenzura, ale Internet nepřemůže - novinky s Číny (www.cnd.org). Comics a další obrázky na (www.visiontone.com). Skvělý sex zažijete na (www.virtualsexgames.com).

rubriku připravil Michal Strnad

JINÝ SVĚT

Co nového ve světě odpůrců Windows?



Power Up!

Nová česká hra na Atari ST, STE a Falcony! Jedná se o závodění autíček podobné Micro Machines. Hra má velkou spoustu tratí v pěti různých prostředích, jako třeba poušť, krajina mírného pásu nebo industriální krajina. Rovněž obsahuje svůj

vlastní editor na vytváření vašich závodů. **Maestro Virgilius**

Sega Dreamcast útočí

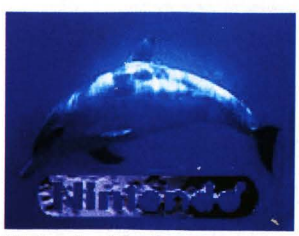
Je to tak. Aby se mladičký Dreamcast ve světě konsolí neztratil, vybavili ho jeho rodiče na cestu 56k modemem. Ten nejenže umožní zuřivé multiplayerové klání po síti, ale dá majitelům konsole možnost přístupu na jejich osobní web, e-mail, BBS-ku a nebude chybět ani technologie klasického brouzdání po Internetu. Kromě tohoto překvapení čeká budoucí uživatele Dreamcastu také 15 herních titulů (namísto původně oznámených 12-ti titulů). Na E3 bylo také prozrazeno, že Segáckou konsoli si předobjednalo více než 76 000 hráčů. Aby toho nebylo málo, Sega připravuje kolekci několika karetních a deskových her, které budou vydány na jednom CD a všechny budou hratelné po síti.

IBM & Nintendo

To, že se hranice mezi počítači a herními konsolemi stírá každým měsícem, již prokázala spolupráce Microsoftu a Segy při výrobě Dreamcastu nebo důkazem může být Sony, které oznámilo, že nový PlayStation 2 bude využívat Linux.

Novým příkladem budiž pak spolupráce Nintenda a IBM. Společnost Nintendo totiž plánuje novou konsoli s prozatímním kódovým označením "Project Dolphin". V jeho nitru by měla tikat speciální verze PowerPC čipu na 400 MHz, jehož výrobcem nebude nikdo jiný než společnost IBM. Tento procesor, nazývaný "Gekko", je vlastně variantou PowerPC čipu používaného v počítačích Macintosh.

Programátoři tvrdí, že tento čip jim umožní dělat téměř zázraky, na čemž se shodli Chris Stamper (GoldenEye 007 a Banjo-Kazooie) i Shigeru Miyamoto (Legend of Zelda). "Project Dolphin" má být konkurencí ohlášeného PlayStationu 2. Kromě nového čipu mu nemá chybět DVD mechanika. Uvidíme, kdo ze souboje konsolí vyjde vítězně.



Nintendo: "Project Dolphin"

Spider-man přichází

Legenda Marvelovského comicsu nyní opět ožije coby herní postava ve hře od společnosti Activision. Kromě Spider-Mana samotného by se ve hře, která je určena zatím pouze pro PSX, měli objevit postavy jako Venom, Doktor Octopus, Carnage a Parkerova (Peter Parker alias Spider-Man... všichni to víme, ale neříkejte to Scorpionovi) krásná žena Mary Jane. Hráči se budou moci vcítit do role pavoučího muže a užívat si prý veškeré jeho volnosti pohybu, akrobatické přesuny na pavučinách po Manhattanu nevyjímaje. Navštívit prý budeme moci i takové lokality jako podzemní tunely či věznici.

Mitch Lasky, senior VP Activisionu, prohlásil, že je hra akční adventurou kombinující boj a klasické hledání další cesty. Slíbil také, že nebudeme ochuzeni o žádný ze Spideyho typických pohybů.

Nová strategie Nintenda

Nintendu zdá se nestačí konkurovat vajíčku Kinder svými vajíčky Nintendo, ale vedení firmy se rozhodlo dobýt další strategický bod trhu, a sice prodejny videokazet (ovšem pouze v Americe). Vše se točí okolo Nintenďáckého Pokemon photo safari a jeho přídavku Pokemon Snap. Majitelé N64 totiž mohou vzít svou cartridge a spěchat do nejbližší videoprodejny, kde najdou speciální tiskárnu tisknoucí samolepky. Příchozí pak mohou z cartridge díky speciálnímu interfacu s Pokemon Snapem vytisknout šestnáct samolepek svých oblíbených obrázků. Využití této služby vás přijde na 3 US$.

stručně

První titul na Dreamcast

SEGA Europe konečně uveřejnila informace a screenshoty týkající se prvního herního titulu pro Dreamcast, který bude distribuován do Evropy. Jeho jméno je Metropolis Street Racer a jde o závody automobilů, které jsou vyvíjené týmem Bizarre Creations (autoři hry Last Bronx). Jak vidíte na obrázcích, vypadá skutečně lákavě.

Test Drive pro N64

Nintendo 64 bude mít konečně svůj Test Drive. Tato, do současnosti "only PC" hra, se objeví i na této populární konsoli, a to v podobě žhavé novinky od Accolade - Test Drive Rally. Nejnovější závodní titul ze série Test Drive bude samozřejmě i ve verzi pro PC a PSX. Na těchto platformách však nebude novinkou, neboť obzvláště majitelé PC TD dobře znají.

Excalibur

IN OUT

Od čtenářů - pro čtenáře

Ahoj Excalibure, tak konečně ke mně dorazilo 69. číslo. Dorazilo v pondělí, na stánky ve čtvrtek - no, hlavně že je tu. Mockrát díky za dárek. Joystick už sice jeden mám, dva se aspoň nebudou bát. Na první pohled vypadá Excalibur super a na ten druhý?

Grafická úprava v celém časopise je bezkonkurenční. Bravo (potlesk). Přejděme ale k obsahu. Jelikož si nechci Excalibur ničit nůžkami, posílám Vám anketu okopírovanou. Doufám, že to nebude vadit. V představovačce autorů mě překvapil -ml-, myslel jsem, že je starší. No nic, asi je geniální dítě. Forma, jakou jsou psány recenze, nemá chybu. Můj hlas patří jednoznačně Markovi Dubinovi za recenzi Heavy Geara 2. Chci další. Plakáty jsou hezké, ale já je nikam nelepím, a proto si myslím, že zabírají zbytečně čtyři strany. Co takhle dát do další ankety otázku týkající se právě plakátů? Za dobrý nápad považuji zavedení rubriky „Mimo zájem". Proč plýtvat místem na outsidery? K rubrice „V přípravě" mám ale jisté výhrady. Obrázky sice ujdou, o hře samé ale příliš nevypovídají. Daleko lepší by bylo slovní vyjádření vašich názorů. Na zapláclé stránky by se tak vešly informace o více hrách. Co vy na to? Rubrika „Zaměřeno na..." je skvělá. Precizně odvedená práce. Hlavně, proboha, nepište návod na používání Merlina. Vždyť to pochopil i můj dvanáctiletý bratranec! Kdo nepochopí Merlina, není hoden Excaliburu! Tak jsem se chytře dostal k CDčku. Moc her jsem si z něj nezapařil, protože nemám 3D kartu. Doufám ale, že v době kdy budete číst tento dopis, nebude už tato informace pravdivá. Řádně namlsán rubrikou „Technologie" vyrážím do obchodů na lov. Co mě ale CDčku obzvlášť těší, jsou emulátory a k nim přiložené hry. Ať žije Dizzy! Věřím, že v přísunu starých dobrých her budete i nadále pokračovat. Schvaluji i další nové rubriky - PC News, On-line, Prckův dudlík i Jiný svět (pryč s Windows!).

Závěrečné resumé zní: Profesionálně odvedená práce. Vydržte! Co nejvíce zdaru další práci přeje **Martin Kovář**

Vážený Martine, díky za dopis. Pochvala i kritika se v něm snoubí, a to se nám líbí. Co se týče -ml- tak není pochyb, že je geniální a dítě také. Ale jeho přesný věk se těžko odhaduje, jelikož je „křížence" člověka a mimozemšťana. Překvapení?

Markovi vyřídíme, aby zase něco hezkého a originálního napsal. V oblasti plakátů zapracoval Michal a sehnal pro vás něco zajímavějšího než jen obrázek ze hry. Věřím, že teď už nebudou k plakátům výhrady. Nebo se mýlím?

Děkujeme za pochvalu rubriky „Mimo zájem". Bohužel se na oficiálních místech společnosti JRC nesetkala s tak příjemným ohlasem. JRC se nám rozhodlo nasadit nůž na krk, že pokud rubriku nezrušíme, odmítají nás zahraniční firmy podporovat = zapůjčovat hry k recenzím. Toto je vskutku monopolní přístup k věci, skoro bych řekl, že to zavání vydíráním (rád používám silná slova)! My máme pocit, že do nezávislého recenzního časopisu taková rubrika patří, a tak nic rušit nebudeme. Pokud mají firmy strach, že jejich produkty skončí v této rubrice, pak nebude chyba na naší straně, ale ve kvalitě těchto výrobků. Jak vše dopadne, vás budeme samozřejmě informovat.

Rubrika „V přípravě" dozná určité změny, neboť vše v Excaliburu se neustále vyvíjí.

S hrami pod emulátory je konec. Nyní chystáme nějaké další novinky a překvápka. ***-pž-***

Chystáme Merlin 2.0, který bude tak snadno ovladatelný, že ho zvládne i koza Tamara. Bude mít nové možnosti a ještě více výhod. Současně připravujeme multimediální CD engine - Arthur 2.0, který bude obsahovat všechno, co konkurenční CD, a ještě mnoho věcí navíc. Aby toho nebylo dost, tak k 1.září chystáme zcela nově pojaté Excalibur www stránky, které budou i v off-line verzi na Excalibur CD. Již dnes se můžete těšit na zářiový Excalibur. Uvítáme též všechny Vaše náměty a připomínky. ***-ml-***

Vážení čtenáři, moc vám děkujeme za váš zájem o anketu. Odpovědí přišlo slušné množství, ale mohlo být i více. Samotné vyhodnocování není tak jednoduché a výsledky jistě nebudou přesné, protože napsali jenom čtenáři, kteří napsat chtěli. Velká skupina našich čtenářů je tak stále neznámá, ale i přesto výsledky mnoho naznačují. Tak jak se dalo čekat, drtivá většina čtenářů jsou muži - studenti a to nejvíce kolem 15 let.

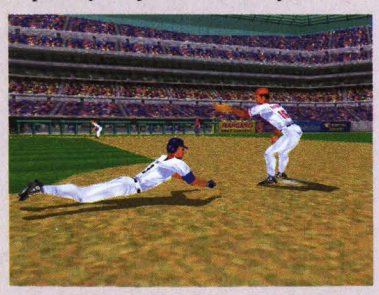
Slušný počítač již vlastní většina z vás (nejčastěji PC Pentium 133 - 233 MHz. Překvapující je, že přestože většina nových her se již nedá hrát bez 3D akcelerátoru, vlastní tento hardware pouze malá část hráčské populace. Připojených na Internet sice také není mnoho, ale neustále vás přibývá. Nejčastěji hrajete strategie, RPG a sportovní hry. Nové rubriky se vám líbily a nejvíce rubrika PC NEWS. Také se dalo čekat, že chcete druhé CD a více sharewaru a legrácek. Vaše přání bylo vyslyšeno. O legrácky nebude také nouze. Podívejte se třeba na super žabičku na tomto CD.

Také Joystick se celkem líbil, ale mnozí z Vás odpověděli, že i přes to si ho nekoupí. Jelikož zanedlouho začne dobra dovolených a prázdnin, rozhodli jsme se s rozjezdem Joysticku ještě chvíli počkat a času využít ke zvýšení atraktivnosti Joysticku.

Chceme, aby byl Excalibur opět nejlepší a také aby patřil k vašemu životu stejně jako zubní kartáček. Jak sami můžete vidět, snažili jsme se vám co nejvíce vyhovět a další zlepšování bude následovat. V redakci máme obrovské množství nápadů a také nás nikdo nezastaví. Ujišťuji vás, že každé číslo bude plné nových nápadů a zajímavostí. Jen se těšte. ***Michal Strnad***

soutěž

Chcete vyhrát nějakou dobrou počítačovou hru a další zajímavé ceny od vaší redakce? Stačí jen, když nám napíšete své názory na tento Excalibur a které recenze se Vám líbily nejvíce. Z došlých dopisů vylosujeme několik výherců!



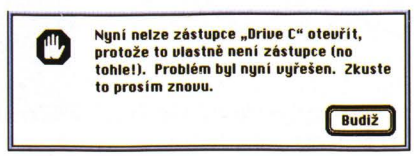
Výherci z Excaliburu 70: Ceny spojené s hrou Heroes of Might & Magic 3 získávají: Petr Soural (Frýdek-Místek), Vít Kubr (Praha), Petr Valenta (Brno), Martin Skalický (Hranice), Alois Neuman (Praha), Ondřej Mysliveček (Havlíčkův Brod), Josef Krajkář (Sobědruhy), Míra Bělehrad (České Budějovice), Martin Kovář (chybí nám adresa - ozvi se).

IN

Excalibur se dvěma CD.
Jsme Mistří světa v hokeji!
Náklad Excaliburu stoupá.

OUT

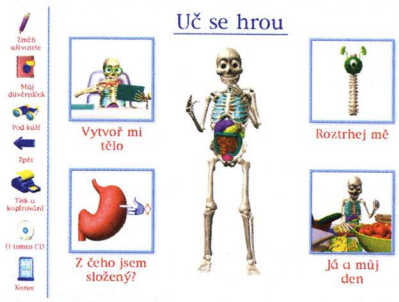
Málo nových her.
Nejhorší je blbá židle.
Monopol je zlo.

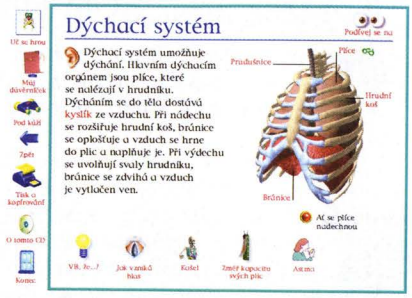


rubriku připravila Vaše redakce

PRCKŮV DUDLÍK

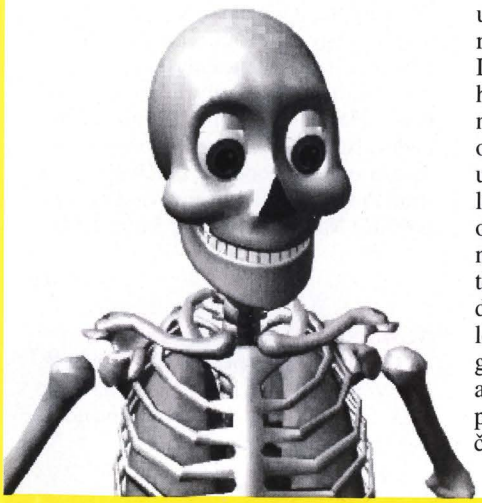
A co děti? Mají si kde hrát?

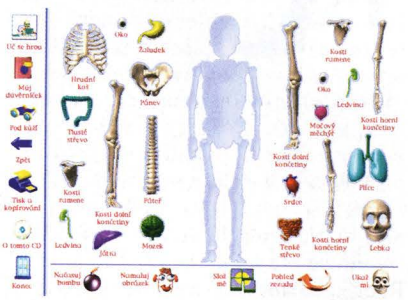


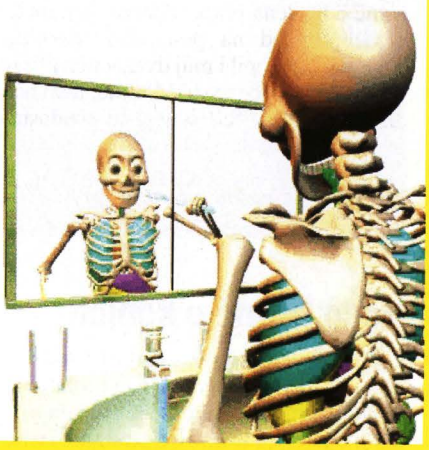


Hejbni Kosťou

Ahoj, zdraví vás Kosťa Kostiznal. Dnes se blíže podíváme na jeden super multimediální program, ve kterém já hraji hlavní roli. Program se jmenuje Hejbejte se kosti moje a ukáže vám spoustu zajímavých věcí o lidském těle. Tento program je pro děti od 6 let a je asi to nejlepší, co můžete dnes koupit. Je to daleko zábavnější než nudná výuka ve školách a i rodičům se bude líbit. A víte proč? Obsahuje totiž veškeré informace o lidském těla a také přehledně popisuje, co která část těla dělá. Veškeré informace jsou namluveny příjemným hlasem a doprovázeny animací. Nejenže se budete příjemně učit, ale vy se budete i bavit, co bavit vy se budete hlavně smát. V databázi je 35 000 slov, 2 hodiny zvuků a 25 orgánů v pohybu. Ovládání je jednoduché, já Kosťa vám se vším rád pomůžu. Stačí si ukázat myší na kterýkoli orgán a bleskurychle se vám zobrazí komplexní informace. Je zde popsán i vznik života a vývoj člověka. Velmi dobrá možnost je strávení celého pracovního dne se mnou a pochopit tak základní fyziologické procesy uvnitř těla. Musíte se o mě starat, abych nebyl moc unavený, neměl žízeň nebo hlad. Veškeré mé činnosti jsou legračně animovány. Další možnost výuky je sestavování mého těla dohromady poté, co se roztrhám na cucky. Nebojte se, zní to divně, ale o žádný horor se nejedná. Musíte přesně určit, co kam patří, a to ještě v časovém limitu. No a pro chytré hlavy je připraven obsáhlý test vědomostí. Já, Kosťa Kostiznal, vám vyberu 19 otázek. Pokud budete odpovídat správně, budu mít velkou radost a na konci testu si mě můžete obléknout do čeho chcete a potom i vyfotografovat. Tak to by bylo téměř vše. Jo a ještě vám musím sdělit nároky na váš počítač. Nebojte se, jsou v pohodě a určitě vám bude program fungovat. Tak tedy minimální požadavky jsou: Windows 95/98, 486 DX/66, 12 MB RAM, CD mechanika, 26 MB harddisk a zvuková karta. Tak ahoj a nezapomeňte si Kosťu koupit, a tak neprohloupit. Hejbni Kosťou.







Co je nového?

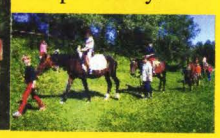
Snad největší „obchoďák s hračkama“ na Internetu je na adrese (store.babycenter.com). Zde najdete i věci, které u nás v žádném případě neseženete. Výběr je obrovský. Navíc je zde bezpečná (přenos dat je šifrován) možnost placení kartou. Dodací lhůty jsou do 10 dnů.

Děti a internet

Podívejte se na hrocha na adrese (www.hroch.cz). Jedná se asi o nejzajímavější server pro děti. Najdete zde například informace kam jít, kde se co děje a spoustu soutěží. Stránky se zobrazují poměrně svižně a i ovládání není složité. Hroch byl dokonce vyhlášen jako nejlepší stránka pro děti. Dle mého názoru má ale ještě co dohánět hlavně v aktuálnosti.

Téma měsíce

Téma měsíce již určuje datum. Ještě nevíte? No přece prázdniny. Víte kam pojedete? Pokud nemáte rádi tábory, pobytem u Lipenské přehrady jistě nic nezkazíte. Lipno je největší jezero u nás a také je jedním z nejvyhledávanějších míst Šumavy. Redakce Excaliburu přeje všem dětem šťastné a spokojené prázdniny.



DÍVČÍ ZÓNA

Móda, láska, vaření & počítač. Jde to dohromady!

5 otázek pro... Silvii Buchtovou

1. Minulý rok jsi se účastnila soutěže Miss Internet. Jak jsi se umístila a jak to ovlivnilo tvoji budoucnost?

Je pravda, že jsem byla jednou ze soutěžících minulého ročníku Miss Internet, ale je taky pravdou to, že jsem se neúčastnila finále. Bylo to dílem proto, že jsem se zapojila pozdě do hlasování o 6 finalistek - Miss Sympatie, a tím jsem snížila šance na probojování do první dvanáctky dívek, a dílem proto, že jsem neměla ještě nafocené profesionální fotky, takže ani můj web nevypadal tak dobře, jako letos. Ale věřím, že tento ročník mě finále už nemine:-)

2. Krásná dívka a počítač. Hodí se to vůbec k sobě?

Děkuji za kompliment, Pavle. Samozřejmě, že se to k sobě hodí. Když se krása snoubí s počítačovými dovednostmi, přidá se troška smyslu pro humor a sportovní duch, je to ideální kombinace, nemyslíš?;-)

3. Určitě ;) Každopádně, myslíš, že může počítač člověka nějakým způsobem změnit?

Ano, naučí ho trpělivosti, rychlému psaní při chatování, pohotovosti, a tak trošku předvídat blížící se katastrofy, jakou je třeba hlášení: Program provedl neplatnou operaci, veškerá neuložená data budou ztracena...:-)))

4. Sleduješ na internetu módní trendy v odívání, líčení apod.?

Na Internetu je mnoho zajímavějších informací. Snažím se spíš čerpat nové informace z oblasti aktuálního dění, designu, marketingu a personalistiky. Na sledování novinek v líčení a módě mi bohužel už nezbývá moc času.

5. Jaké tři věci bys s sebou vzala na pustý ostrov?

Šikovného urostlého muže, vysílačku a opalovací krém.;-)

Díky za rozhovor

SpaceKids

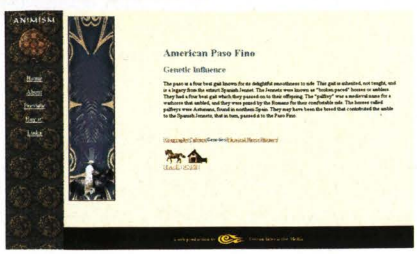
Možná byste, milá děvčata, byla překvapena, jaké hry se pro vás vyrábí. Tady je jedna z nich. SpaceKids je hrou milou až dětskou. Hlavními hrdiny jsou Zeedle a Deet, kteří žijí se svým dědečkem na Měsíci a zažívají zajímavá vesmírná dobrodružství. Když se jednou jejich dědeček nevrátí z výpravy na Zemi, SpaceKids se ho vydávají najít. Hra vám bude běhat na všem od 386 výše. Je roztomilá, psychicky nenáročná a nekrvavá. Demo hry naleznete na našem cover CD.

American Girl: Premiere

Tento software od The Learning Company je určen především mladším slečnám a asi obzvláště těm, kterým se zalíbila předchozí American Girls Collection, evokující minulé časy. Nové pokračování a umožňuje uživatelkám zasadit oblíbené hrdinky do filmového příběhu, který samy vytvoří! Vyberete scénu a prostředí, herce a herečky, uplatníte na ně svou režii, píšete dialogy a zvolíte zvukové efekty a hudbu. Jediná význačnější kritika se týkala hlasů - stále stejných počítačových hlasů, kterými mluvili staří, mladí, muži i ženy. Některé příliš malé slečny by pak mohlo odradit poněkud obtížnější ovládání. Program je na CD pro Windows i pro počítače Macintosh. Cena: 34,95 USD.

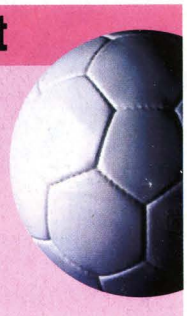
Něco hodně o koních

Povídá se, že holky milují koně. Je několik možností, jak si to vyložit, ale účelem tohoto článku není hledání příčin a důsledků tohoto vztahu, ale koně sami o sobě. Pokud tedy patříte k těm děvčatům, které koně uchvátili, pak byste se určitě měly podívat na (www.animism.com). Na této webové stránce totiž naleznete informace o softwaru, který na jednom CD mapuje celou dlouhověkou historii koní. Produkt nese název "In Praise of the Horse" a je ze stáje (to je terminologie, co?) společnosti Animism, LLC. Na jejich webu můžete najít veškeré informace o produktu či způsob, jak si ho objednat. Pokud zvolíte "preview", pak se před vámi pootevřou dvířka informací a vy si budete moci udělat obrázek o tom, co CD vlastně nabízí. Úděl koní v dějinách, jednotlivá plemena, informace o genetice, geografii a další a další. Máte-li v lásce koně, pak vám nelze než doporučit se na web společnosti Animism podívat.



TÉMA MĚSÍCE

sport



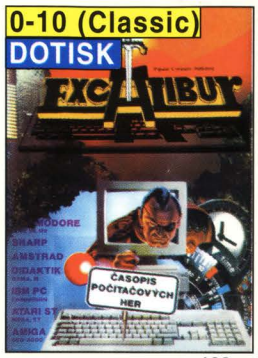
sport.cz
www.sporty.cz
www.sportserver.cz
www.cstv.cz
www.e-sport.cz
www.outdoor.cz
www.indoor.cz
www.fc-bohemians.cz
www.fotbal.cz
www.fotbal.com
www.czech-football.cz
www.hokej.cz
hokej.ami.cz
www.nhl.cz
www.cbf.cz
www.eurobasket.com
www.handball.cz
cust-www.czn.cz/volejbal/
baseball.cstv.cz
softball.cstv.cz
web.telecom.cz/caaf/
www.curling.cz
www.rugby.cz
www.sport.cz/sporty/clakros
hokejbal.cstv.cz
www.pim.cz

Excalibur

rubriku připravil Pavel Ždárek

Excalibury do sbírky

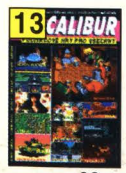
Není snad tvá sbírka Excaliburů kompletní? Nevadí, máš možnost si ji za výhodné ceny doplnit.
Aktuální ceny časopisů bez CD jsou uvedeny u obrázků jednotlivých čísel.



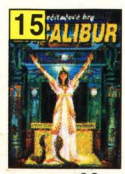
11 čísel, 292 strany 190 Kč

32 strany 20 Kč

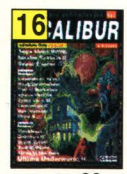
32 strany 20 Kč



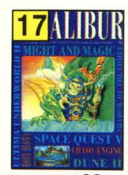
32 strany 20 Kč



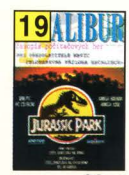
32 strany 20 Kč



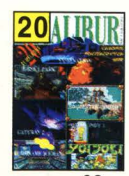
36 stran 20 Kč



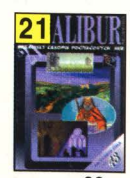
36 stran 20 Kč



32 strany 20 Kč

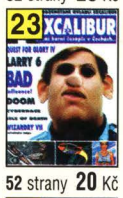


32 strany 20 Kč

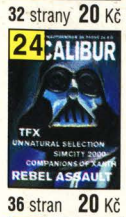


48 stran 20 Kč

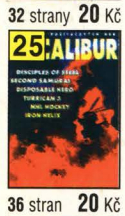
52 strany 20 Kč



52 strany 20 Kč

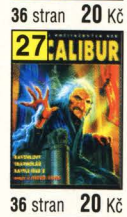


36 stran 20 Kč

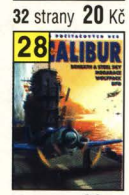


36 stran 20 Kč

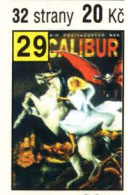
36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč



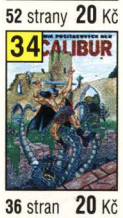
36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

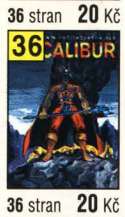
36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

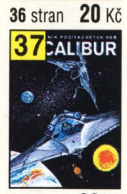


36 stran 20 Kč

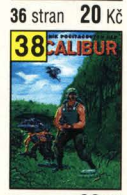
36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč

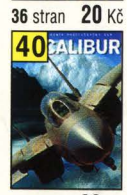


36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

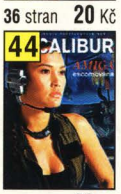


36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

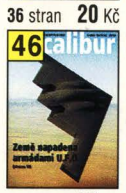
36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

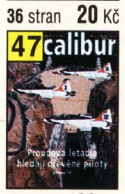


32 strany 20 Kč

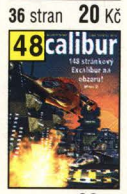
32 strany 20 Kč



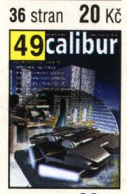
32 strany 20 Kč



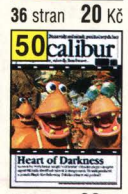
32 strany 20 Kč



32 strany 20 Kč

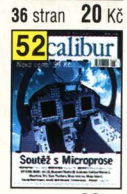


32 strany 20 Kč

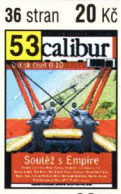


148 stran 20 Kč

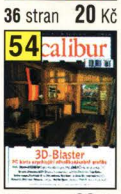
148 stran 20 Kč



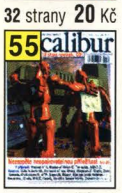
100 stran 20 Kč



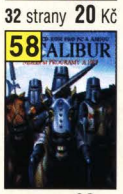
100 stran 20 Kč



100 stran 20 Kč

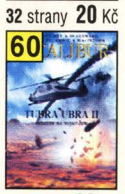


100 stran 40 Kč

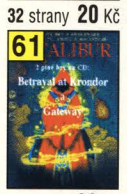


100 stran 20 Kč

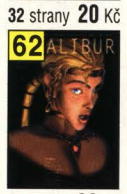
100 stran 20 Kč



84 strany 20 Kč



84 strany 20 Kč



100 stran 20 Kč

100 stran 60 Kč

Velká série

Excalibur 11 - 62
(kromě vyprodaných čísel a Ex55)
za pouhých 490 Kč!

CD57 vyprodáno

12 ks CD-ROM: pouze 480 Kč!

Excalibur 12 CD série

Doplň si svou sbírku CD! Můžeš mít Excaliburu CD 56 a 58-68 za pouhých 480 Kč, tedy jedno CD za 40 Kč! Jednotlivá CD stojí 75 Kč.

75 Kč

75 Kč

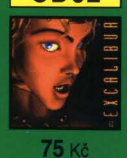
75 Kč

75 Kč

75 Kč

75 Kč

75 Kč



75 Kč

75 Kč

75 Kč

75 Kč

75 Kč

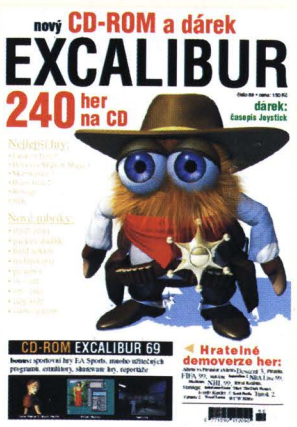
75 Kč

75 Kč

Téměř nový

Excalibur 69 + CD

Líbil se ti Excalibur 70 a nemáš Excalibur 69 + CD + dárek? Pak neváhej a rychle si ho objednej, protože je ho málo!



68 stran + CD + Joystick č.1 150 Kč

Jak získat nabízené tituly?

1 Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do *„Zprávy pro příjemce"* napiš za co a kolik platíš a připočítej poštovné a balné 30 Kč. Pokud chceš zaslat zásilku doporučeně, připočti ještě 20 Kč. ● Výslednou částku poukaž na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** ● Zaplacené časopisy obdržíš do 14 dnů poštou.

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (příklad)

Excalibur CD série	= 480 Kč
Excalibur 20-27,50, 51	= 200 Kč
poštovné a balné	= 30 Kč
CELKEM	**710 Kč**

2 Chceš-li časopisy a CD rychleji, zašleme Ti je na dobírku. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáš a obratem je odešleme. ● Za dobírku připočítáváme 70 Kč.

Tato nabídka platí do konce června 1999.

objednávky: *tel.* **02 / 66 71 23 15 - 6** **mezi 9. a 15. hodinou**

EPSON

STYLUS COLOR 300

COLOR IMAGING EPSON

The Future Technology PIEZO

- barevná inkoustová tiskárna
- piezoelektrická technologie
- formát A4, rozlišení 720 dpi
- ideální tiskárna pro domácí použití
- vynikající poměr cena/výkon
- doporučená cena: **3 270 Kč** bez DPH

Ostatní výrobky **EPSON**:

inkoustové, jehličkové, laserové tiskárny všech formátů, kvalitní skenery na snímání fotografií, negativů a pozitivů; digitální fotoaparáty, speciální fotopapíry; zažehlovací obtisky; fotopapír - samolepky.

Jasné barvy s tiskárnou a fotopapírem EPSON.

K dostání v prodejní síti firem:

Brno: A&A Jundrovská 33, tel.: 05/41515112 • **Holoubkov: VIKOMT CZ** U Vikomtu 21, tel.: 0181/951129 **Jihlava: TESCO Trading** Lipová 24, tel.: 066/37781-3 • **Mladá Boleslav: MICRODATA HARDWARE** Staroměstské nám. 85, tel.: 0326/22851 • **Ostrava: TH'Systém** 28. Října 86, tel.: 069/6107210 • **Plzeň: VYKO** Radyňská 27, tel.: 019/7241542 • **Praha: G IGA** Ibsenova 5, tel.: 02/24250812 • **MICROSUN** Slezská 128, tel.: 02/744478 **MED** Jihlavská 610, tel.: 02/6911911 • **100 MEGA** Veleslavínská 42, tel.: 02/3164709 • **AUDIPO** José Martího 31, tel.: 02/20561614 • **IMPECO** Karlovarská 44, tel.: 02/3021525 • **VECTOR INTERNATIONAL** Sušická 20, tel.: 02/24343172-3 • **COMPU PLUS** Pod Hájkem 1, tel.: 02/83007712 • **SINCO** Pod vodárenskou věží 2, tel.: 02/820293 • **SIR COMPUTERS** Křižíkova 16, tel.: 02/24818836 • **WME DATA** Na kovarně 1, tel.: 71724316 • **ASBIS CZ** Obchodní 107, tel.: 02/72117111 • **Přerov: LEVI International** Seifertova 33, tel.: 0641/284282 • **Sezemice: CHS Czechia** Veská 35, tel.: 040/6028111.

Distributor: EPRINT, s.r.o., Střešovická 49, 162 00 Praha 6, tel.: 02/20 180 610-15, fax: 02/316 48 43, E-mail: eprint@mbox.vol.cz, http://www.epson.cz